

EXCALIBUR

PC • Amiga • Atari ST • C64 • Sinclair • Atari XL • Engine II • Sega • Nintendo 29Kč • 135Kč • \$3U.S.

48 STRAN + 16 CD-ROM ZDARMA PRO PŘEDPLATITELE

PRINCE OF PERSIA II



EYE OF THE BEHOLDER III

ENTITY X-WING

No.1

SPRÁVNÁ VOLBA

A-B-COMP a.s.

PRODEJNÍ DOBA:

PO - PÁ: 9.00 - 18.00

SO: 9.00 - 12.00

AMIGA HD-KOMPLET 1

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- harddisk GVP 40 MB
- hodiny

nyní pouze
Kč 19.900,-

AMIGA HD-KOMPLET 2

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 2,0 MB
- harddisk GVP 120 MB
- 68EC030 na 40 MHz
- 10x rychlejší než Amiga 500
- hodiny

nyní pouze
Kč 33.501,-

První objednávka získává 50% slevu !!!

AMIGA SUPER GAME PACK

- Amiga 500
- rozšíření RAM na 1 MB
- hodiny
- 5 her od UBI soft

nyní pouze
Kč 13.499,-

AMIGA G.P. 2

- Amiga 600 **Kč 16.999,-**
- rozšíření RAM na 2 MB
- 3 hry od UBI soft

Informujte se o naší kompletní nabídce!

Vyžádejte si ceník!!

Zasíláme i na dobírku, příp. do 24 hodin

TEN EXPREsem.

Tel. 02/377780

A-B-COMP a.s., VEVEŘKOVA 28, 170 00 PRAHA 7

OBSAH

Das Schwarze Auge	11
Desert Strike	4
Eye of the Beholder III	7
Enlity	14
Freddy Pharkas	6
Chuck Rock II	6
Legacy	7
Prince of Persia II	8
Strike Commander	8
Superfrog	6
Metal Mutant	12
Maupiti Island	13
X-Wing	10



Eye of the Beholder II - dozonZeni	21
Cheaty.....	20
KGB.....	28
Lemmings II - povoiati	29
Personal Nightmare.....	20

Nintendo	32
Game Boy	12
SNES	33
SNES	34
Mega Drive	36
Master System	37
Sega - dopisy čtenářů	38

Dopisy čtenářů.....	40
Minisoutěž STRON	20
Plakát	24-25
Průběh návodů a recenzi	43
RPG	31
Soutěž A-B-Comp	30
Soutěž DATAIT International	38
Sny předků (Pafanská romance II).....	15

A-B-Comp, s.r.o.	2
AMIGA INFO	30
Amium	23
Atlantida	23
COMPUTER EXPERTS	30
Datari International	39
Chiquitita	26
IDCS Praha s.r.o.	26
Javosoft	30
JRC	15
Nintendo	35
PCP	42, 47
PRINGTON	48
Vision	9
ZVT	26
Redková inzercie	40

Spoustu skvělých návodů najdete v této nové pravidelné příloze pro předplatitele

VYDAVATEL: Martin Luskvák, ŠÉFREDAKTOR:
Jiří Eisler (JCE), ZASTUPCE ŠÉFREDAKTORA:
Andrej Anastasov (ANDREW), REDAKCE: 
Bulif (Petr Lee), Dr. Vladimír Henzl (Cpl. Vlad),
Lukáš Hamka (SSC), Lukáš Beyer (Luke).
GRAFICKÁ ÚPRAVA A LAYOUT: topdesign, gra-
fické studio firmy PCP. Z dodaných (ingramarových)
fotografií vytiskla Polygrafia, a.s. Příspevky posílejte
výhradně na adresu redakce. Nevyžádáme příspěvky
anonimně. ADRESA REDAKCE: PCP, P.O. Box
414, III 21, Praha 1, Podávání novinových zásilek
povoleno Ředitelstvím poštovní přepravy Praha č.j.
1855/93 ze dne 9.6.1993, MK ČR 5 204, MČ 47
129. ROZŠÍRUJE: PNS a soukromí distributoři,
STRON, PC-INFO a JRC. K dostání především
v počítačových prodejnách a u stánek s denními lis-
kami. PŘEDPLATNÉ a stánek křídla: PCP, P.O. Box
414, III 21, Praha 1. Tisk  www.oldgame.com

SPOUSTA

NOVINEK

- 1 (5) ELITE, Firebird, (EX1)
- 2 (2) ELVIRA, Accolade, (EX 13)
- 3 EIDOLON, Lucasfilm, (EX15)
- 4 (4) TEST DRIVE II, Accolade
- 5 (5) TURRICAN II, Rainbow Arts, (EX 8)
- 6 (1) LAST NINJA IN, System 3
- 7 (10) MOONFALL, 21st Century Ent. (EX18)
- 8 (1) LOTUS E.T.C., Gramlin, (EX1)
- 9 ELITE, Firebird, (EX1)
- 10 (10) ACE, Cascade Games, (EX 13)

- 1 DAY OF THE TENTACLE, *Lucas Arts*
- 2 EYE OF THE BEHOLDER III, *SSI*, (EX18)
- 3 DESERT STRIKE, *Electronic Arts*, (EX18)
- 4 (1) DUNE II, *Virgin Games*, (EX17)
- 5 (9) X-WING, *Lucas Arts*, (EX18)
- 6 (3) CHAOS ENGINE, *Bitmap Brothers*, (EX17)
- 7 ISHAR II, *Silmarils*
- 8 LEGACY, *Microprose*, (EX18)
- 9 (7) LEGENDS OF VALOUR, *US GOLD*, (EX15, EX17)
- 10 (4) LIONHEART, *Thalion*, (EX16)

Nyní tuto neučištěnou stránku založením rubriky Budeme té informovat s [redacted] na trhu a seznámíme té s [redacted] nejruznějších firem, jež se zabývají tvorbou her v hlavní roli. Doufáme, že tvůj doposud obrovský zájem o tyto hry neopadne a očekáváme je! od vás i nadále. Prosíme té také o tvoje názory, rady a připomínky týkající se [redacted] rubriky. Své dopisy týkající se „dungeonáfské“ [redacted] díky nadepsuj [redacted] snadnější orientaci velkými písmeny RPG. Uvidíme, jak nám to společně půjde. Drž nám palce...

Přinášíme vám [redacted] [redacted] [redacted] [redacted] článků, které [redacted], jak doufáme, potěší, anebo alespoň pobaví.

Až budeš, máj čtenáři, sledovat obsah tohoto čísla, jistě ti neunikne, že se zde objevila [redacted] - [redacted] příloha pro předplatitele EXCALIBUR+. Ta je navržena především těmi nejlepšími nápady. Naši předplatitelé jsou tedy opět ve výhodě. Pokud ještě mezi ně nepatříš, [redacted] to rychle [redacted]. Na straně 47 najdeš spoustu možností, jak získat nejen EXCALIBUR+, [redacted] i tašku a tričko EXCALIBUR!

Často se nás ptáte na firmu MIRACLE SOFTWARE. Navíme o nich [redacted] [redacted] jen to, že nám ani po urgencích dosud nezaplatili za inzerci v Excaliburu. Velice by nás i někde naše čtenáře zajímaly vaše zkušenosti s touto firmou a také přesná adresa nebo telefon - P.O.Box se neháší.

Zatím nejostnatější EXCALIBUR v dějinách teži před tebou a čeká jen na to, až budeš listovat jeho stránkami a číst tisíce hromadu článků, recenzí, návodů a úvah, kterou jsme pro tebe vytvořili.

Twoje redakce a vydavatel

Desert strike
Electronic Arts
Rok výroby: 1993
Typ hry: arcade
Na počítači: Amiga, Macintosh, PC
Originalita: 10
Grafika: 11
Zábava: 11
Trvanlivost: 11
Hudba: 11
Styl: 11
EXCELENČNÍ VÝSLEDK: 84



DESERT

Desert Storm (Pouštní bouře) zněl název úspěšné vojenské akce, kterou spojenecká vojska během několika málo dní porazila iráckou armádu, která předtím okupovala Kuvajtské území. Demoralizovaní Saddámovi vojáci byli vytlačeni zpět, ale na útěku stačili zničit ropná pole, zapálit zásoby nafty a znečistit část vody Perského zálivu.

Nutno ještě poznamenat, že hlavní podíl na úspěchu zmíněné vojenské akce měly síly letecké úderu USAF.

Nanechle se myslit, DESERT STRIKE je hra odlišného názvu a jde tedy úplně o něco jiného. I když, možná nějaká podobnost by tady byla. Tedy, když s tím přemýšlím, možná že i trochu více souvislosti... Ale konečně, posuďte sami. Jistý arabský diktátor, generál Kibaba (říkal jsem to, jmenuje se jinak), prosil svou krutostí a bezohledností šokoval světovou veřejnost, když obsadil malý, ale velmi bohatý pouštní Arabský emirát. Jeho bláznovství, terorizování a vraždění místního obyvatelstva je nutno zastavit co nejdříve! Ze zkušenosti totiž víme, že třetí útoky na celý svět nejruznějšími chemickými, biologickými i nukleárními zbraněmi. V nejvyšším spojeneckém velitelství bylo rozhodnuto: dvoučlenná posádka pouštního vrtulníku Apache je tou nejlepší zbraní proti mnohatisícové armádě vojáků, tanků, raketometů, minometů, SCUD-nosičů, helikopterů i lodí. Jediný americký vrtulník musí svýmbleskovým úderem zasádnout smrtelnou ránu armádě generála Kibaby a osvobodit okupovaný Emirát. Není pochyb o tom, kdo bude hvězdou posádky tohoto vrtulníku v nové hře limy ELECTRONIC ARTS. Důležitější je, jak celá hra vlastně vypadá a o co v následujících vojenských akcích půjde.

Uvedení je nutno poznamenat, že DESERT STRIKE je hrou naprosto originální a způsob jejího zpracování se objevuje snad poprvé v historii počítačových her vůbec. Nejhorší na tom je, že když z člověka vypadá původní eulorie z dokonalého zpracování, ještě stále zůstane nadšen z perfektního nápadu, originálních zápletek

a napínavého děje. Ale nepospíchejme, akce začíná, jdeme do toho!

Už výběr z dokonale zpracovaných menu svědčí o dobře odvedené práci. Kroně způsobu ovládání: myšklávesnicovýstick (mimořádně, ovládání myši je tak nepřehledné a zoufalé obtížné, že je bezpečnější řídit Apache pouze silou vůle...) je zde i možnost volby kopilotů.



První originální nápad, na vlastnostech kopilotů totiž do značné míry záleží vlastnosti vrtulníku. Druhý pilot se totiž stará o obsluhu palubních zbraní, ovládá rumpal se žebříkem a hákem na zachytávání nákladu a po vysazení na zem bojuje s pozemními jednotkami. Po volbě toho nejlepšího (a pro danou akci nejvhodnějšího) kopilota začíná první akce.

Z paluby námořní



STRIKE

fragaty kotví v písečných břehů vzlétá vrtulník hluboko do srdce okupované země, aby ukončil světovládné pokusy šíleného Kilbaba. A jak jsme si představili, zcela jiné akce v Kuvajtu, cesta to bude velice dlouhá a lité. Setkáme se s vojenskými možnými aspekty pouštní války: nechybí radarových stanic, bombardování letišť, útoky biologické, chemické, jaderné továrny, dostaneme i nad zájezdy lábor, kde osvobodíme válečné zajatce, budeme zachraňovat trosky uprostřed mrtvých vod záliv, zachráníme inspektory a osvobodíme okupované velvyslanectví, abychom v konečné fázi války mohli zabránit šíření biologické sílnice, který vydává rozkazy k ničení vlastních továren, podpalování ropných polí a vypouštění roxy do záliv. Let budou znepříjemňovat tanky, a raketomety, ale i jednotliví vojáci se samopaly a přenosnými raketami země-vzduch. Abychom to tak snadné, budeme rovněž limitováni omezenými množstvím paliva a nedostatky munice.

Oboj je viditelných krabicích. Jen je v úvodu jsem se zmínil o CO je na něm tedy tak originálního? Představte



je klasickou trojrozměrnou hru, která zachycuje vše zblízka a shora, jako NINJA. Máte? Tak a to si můžete představit prostředí této hry a nově - ton-

hle vrtulník se nejen zcela plynule otáčí na všechny strany, ale také hladce přelétá nad pouštní krajinou ve všech směrech. Ale jak vypadá krajina samotná? Slovy NEUVĚŘITELNĚ.

Představte si malíčky figurky velbludů, drobné palmy, jezírka s vodou, stromčky, kopečky a písečné duny. Mezi tím se prohánějí nepřátelské vojáky, kteří si při střelbě opravdu dají raketomety na rameno a kteří se velmi pomalu na kanónem či rozstřílí na kusy po zásahu raketou HELLFIRE. Tanky, jejichž dělové věže se zcela plynule otáčí ve směru nebezpečí, přiléhající trasy zničených automobilů a letadel.

A to je to, že mají tím pobíhají američtí vojáci zbraň.

v předcházejících akcích, mávají rukama nad hlavou a při přeletu vrtulníku s plynou plác křídla o pomoc! A představte si, že při jejich záchraně, stejně jako při záchraně a nakládání jiných předmětů se z paluby vrtulníku automaticky spustí provazový žebřík a troska je zachráněna.

A představte si, anebo nic si už raději nepředstavujte, skočte k počítači a zahrávejte DESERT STRIKE sami. Hra je totiž tak dobrá, že s přehledem překoná všechny vaše dosavadní představy!

ICE



Jump, jump. Ne ne, Criss Criss nezačali programovat. Skákání je hlavním motivem také v nové hře od TEAMU 17 zvané SUPERFROG. Co se druhé hry týče, je to neuvěřitelně plošinková skákačka podobná například ASSASSINOVI nebo HARLEKÝNOVI. Od zájezdech her se však liší mimějším chováním hlavního hrdiny žabáka Superfroga, který se na své pouli nemusi snažit pobít všechno živé, ale většinou se taktně vytrne či přeskáče. Skákačky, chodičky a „motačky okolo“ jsou již více méně ustáleným motivem Amiga her. Všichni amigéři většinou shodnou, co je čeká v další obrazovce a kdy se kam pohnout. Kromě grafiky a hudby se nápad těchto plošinkovek většinou blíží bodu mrazu, ubývání zmagale-ným robotům není zrovna věc složitá na myšlení. Hra, kterou se vám zrovna snažím přiblížit, je typickou ukázkou perfektního zpracování hry o něm.

Naskytá se první otázka. Proč je SUPERFROG o ničím? Chybí mu totiž jakákoliv dějová linie. Nové nápady by se sice našly, ale je to stará ohraňá písnička (tajných chodů, bonusů, skákaček a přelezaček). První úroveň se musíte proskákat do úrovně druhé. Druhou úroveň do úrovně třetí a tak až do konce. Jednoduše se to řekne, avšak obtížnost hry je nasazena tak vysoko, že slíbený

konec se ztrácí v mlze beznaděje, stejně jako tomu je u většiny projektů TEAMU 17. Po dokončení každé úrovně se vám naskytá možnost zahrát si na automatu hručky-třešně o více energie, o nový život, atd. Pokud máte štěstí, dostanete dokonce kód do následující zóny, abyste nemuseli hrát od začátku. Pokud však kupujete všechny kódy najdete v rubrice 1111. První úroveň vypadá poměrně jednoduše, avšak již kolo druhé



se téměř ukáží pro skutečné tuhé pařány. Zóny následující neustále tuhnou a závěr hry hraní s nemožností. Takovéto programy si přímo koledují o tréninkové verze a jsou proto úspěšnými terči softwarových pirátů, kteří natrénovaný SUPERFROG

prodají spíše než běžné obchody. Bez své lipdesky Action Replaye bych se asi na Froga letem podíval, prohlásil bys, bys a vypnul Amiga. S podvodem (životy jsou na adrese C017CF a mince jsou na C017D3) jsem hru dohrál až do konce doby docela zábavné demo. Narazil jsem přitom i na několik zajímavých nápadů a skriptů, ke kterým se bez tréninku budete těžko dostávat. Nehrdim, že je to nemožné, ale stojí to příliš mnoho úsilí, které můžete věnovat slabším pařbám.

Druhá otázka zní: proč tyto hry vůbec ještě hráme? My, počítačováři hráči, si totiž libujeme v báječné grafice, animaci a hudbě. Superfrog tyto přednosti bezesporu vlastní, je to prostě podivná na druhou. Možná, že jsem trochu excentrik, ale po šest letech hraní mi takovéto grandičky připadají trochu nájem a zbytečné. Mnohem zajímavější jsou hry plné nápadů a přemýšlení, některé tuhé řezy také přichází v úvahu. V hezkém designu se mohou rozbíhat při sledování různých dem a zírání na silikonové projekty virtuálních realit. Pokud by mi v softwarovém obchodě doporučili SUPERFROG po hře ASSASSIN, asi bych ji šel vrátit s tím, že je to pouhá verze na stejné téma (a asi by mě vykopli). OK, Superžaba je ještě složitý a rozlehlý projekt. Scroll do všech stran je báječně plynulý, po egyptské zóně si dokonce přelétte střelkou PROJEKT F, závěrečná zóna je správně So-ě zpracovaná. Podíval jsem se tedy na další skvělé (hratelné) demo od TEAMU 17,

užili jsme si trochu báječné grafiky a animace a můžeme si zase chvíli počkat, až na světle denní vyleze další „klasická“ báječka skákačka. A ještě přiloží oheň do ohně tvrzením, že má to štyve. Podívejte se třeba na tvorbu firmy BULLFROG - POPULOUS I, POPULOUS II, POWERMONGER, SYNDIKÁT. To jsou panečku věci hry, které nemají obdobu od samého úsvitu pařon. SUPERFROG je dobý pouze na tři věci: můžete se vytahevat, co všechno Amiga dokáže; můžete jim pohávit své mladší sourozence či labilní kamarády a když už opravdu nebudete vědět, co si zahrát, zapalte SUPERFROGa a alespoň si užijete hezké grafiky a animace.

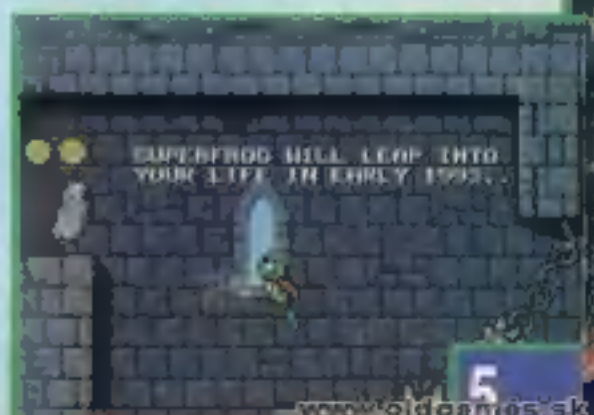
ANDREW

Superfrog
Team 17
Rok vydání: 1993
Typ hry: skákačka
plošinkovka
Na počítači: Amiga

Originalita: 11
Hrábní: 11
Prostředí: 11
Grafika: 11
Hudba: 11
Efekty: 11

EXCELENSA medián: 70%

poznámka: Hrábní se na další denáček hupáčky.



Jestli dobře znáte seriál Sierráckých adventur Larry leisure suit, Po další pauze se její autor Al Lowe znovu objevuje na páfanské scéně s novou adventurou nazvanou Freddy Pharkas. Jedná se o první pokus zpracování příběhu o divokého západu od Sierra. Pokud paměť sahá, nahrál jsem snad ani jednu kovbojskou textovku na žádném z počítačů. Al Lowe pracoval obvykle na sexy hrách prokládaných humornými momenty. Freddy je určen spíše pro děti, takže nepředpokládám, že bude příliš perversní. Vtipný každopádně je, ale humor má spíše ironický odstín. Abych přiznal barvu, vtipné textovky mi zdaleka nepřipadnou tak zajímavé, jako adventury s vážnými náměty. Několika zvláštních výjimek jako Indy II, Monkey II nebo Free DC jsem se snad nikdy upřímně nezasmál. Občasné pochechtávání ironickými poznámkami bych rád vyměnil za pár minut napětí a překvapení. Ale Sierra už taková je a od Larryho nic jiného snad ani čekat nedá. Ochláze se a roli lékaře Freddyho, který často záleží do svých rukou a pronásleduje zločince. Jeho hlavním láskou je mladá učitelka „od vedle“, okolo které se neustále točí spousta dělí a to Freddyho stěží vyznání jeho citů. Učitelka je v tomto směru neoblomná - žádné cukrování, líbání nebo dokonce svlékání před dětmi nepřipadá v úvahu a tak nezbyvá než čekat na vyjimečné situace. Jako správný lékařník nemůže Freddy svoje povolání jen tak zapíchnout a proháňet se po přání, neustále někomu něco mixuje ve své laboratoři, která je parádně vybavena. Tyto polykačky s chemikáliemi jsou pro mnohdy obzvláště nepřijemné, v manuálu je k nim spousta poznámek, ale množství léků mi s divokým západem jaksi nejde dohromady (možná je to tím, že mi nešla chemie - ICE).

Co se musí určitě pochválit je atmosféra hra. Freddyho živnost se nachází v docela malém kovbojském městečku, ve kterém však najdete vše, co by se dalo od



FREDDY

kovbojky očekával. Příběh šel takhle vážně ze své kanceláře sousedící s celnicí, uprostřed městečka úspěšně kvete bar plný hrušanů, kdo hledá, najde veřejný dům. Městečko má svého holíče, banku, hřbitov, školu, hromickou parféru, prostě všechno, jak by mělo. Jeho obyvatelé potkávejte na ulicích, a každým samozřejmě můžete poznávat životy sousedů a jejich problémy. Když se nachází rozličné přání indiánů a vzhled hory provržené opuštěnými doly. Jaká vás povytvořila spojení s honěním zločinců, bude se hodit střílení, laso, a další. Klasický systém najdi hrušku - prohleďni hrušku - použij hrušku si Sierra samozřejmě podělela. Neustále něco sbíráte, používáte, nosíte lidem věci, apod. Background gamesy je OK (no tak, musíme psát česky! - red). Hra je, jako obvykle profesionálně naprogramována, nahrávání je velmi rychlé, takže neomatené, všechna



Have I told you about our new Columbus Day account? It's a full benefit, non-interest-bearing account.

Game by: **Freddy Pharkas**

Platform: **Sierra On-line**

Year: **1993**

Type: **adventure**

OS: **PC**

Graphics: **100%**

Originality: **100%**

Gameplay: **100%**

Sound: **100%**

Graphics: **100%**

Sound: **100%**

Effects: **100%**

EXCALIBUR verdict: 76%

Postavami bojujeme, že tato hra nepolehá na přílišném dělení postavami.



PHARKAS

menu jsou přehledná. Zajímavé má také zpracování menu hlasitostí, rychlosti a... Pokud chcete tyto parametry měnit, objeví se obrazovka s oběšením. Podle toho, jak vysoko je pověšeno, hraje různě hlasitě, atd. Když tento nápad viděl poprvé, vyloudil jsem slabé Ha Ha, což je klasický smích - nasmích, jaksi křeh přicházející po černé vlně.

Grafika je perfektní, ale tato dokonalejší grafika se již dávno stala Sierráckým standardem a není ani třeba ji připomínat. Opravdu bozvadné jsou zvuky, více uší budou trápeny praskáním blů, rozládnými piány, indiánskými rymy a zamíčkovanými odhovačkami. Ve všech místnostech hraje rozličná hudba, s jejíž zpracováním si Sierra dala pořádně zabrat. Předpokládám, že tato hra bude velmi úspěšná a užijete si zajímavých nápadů a černého humoru. Tohle všechno je sice moc hezké, ale je škoda, že Sierra se časem znovu vrátila a znovu vydával nějaké opravdu originální projekty podobné Lucasovskému Loomu nebo Dellinovskému Cruise for the Corps. Ještě donedávna jsem si nepřipouštěl myšlenku, že všechny hry od Sierry jsou si podobné jako vejce vejci, ale něco na tom asi bude.

ANDREW

Před několika lety uvedla firma CORE na trh hru **CHUCK ROCK**. Oživila v ní veskrze oblíbenou tematickou jeskynní člověka (jak E.T., MAN UGLYMPIC, UGH, E.T., atd.). Potom, co svého hrdinu ozbrojila dřevěným kyjem jej vypravila na dlouhou cestu za záchranou milované neandrtálky. Chuck svou milou vysvobodil, usadil se, splořil roztomilého synka a zařídil si továrnu na prehistorické automobily. Idylka rodinného života však byla náhle přerušena - konkurenční podnikatel - Brick Jagger unesl Chucka a překazil tak veškeré rodinné štěstí. Nebohy, slabý sirotek zamáčká elzu nad uneseným otcem, došel do sklepa pro starý otcův kyj a s těžkým, dojemným vzlykem jeskynního kojenče se vydal na strastiplnou cestu.

CHUCK II - SON OF CHUCK je klasickou akční hrou. Kdo čeká originální nápady či strhující zpracování, bude zřejmě zklamán. Ostatně, těžko říci,

CHUCK



zda je to opravdu překvapil nějakou jakoukoli ploštinovou akční hrou (a co **LIONHEART**? - ANDREW).

SON OF CHUCK je zkratka jen o něco podobnější podobnosti druhu. Je to zkrátka, půjde o klasickou akční „mlátičku“. Jedinou inovací a celkem slušným zpestřením je zde právě postavička hlavního hrdiny. Na rozdíl od většiny akčních her plných bojovníků v supermoderních skafandrech (**TURRICAN**), supervyvinutých svalovců (**LIONHEART**) anebo na zcela jiných místech vyvinutých bojovníků (**ELVIRA II** - action) vypadá Chuckův syn jako malý, bezbranný kojenec. Ale pozor, zdání klame. Malý Chuck sice těžký kyj stěží vácí, ale do každého úderu vloží tolik energie, že by mu hojeden z nás, starších a větších neandrtálců (resp. počítačových hráčů, samozřejmě) mohli závidět. Pokud jde o ostatní postavičky, kterých je zde skutečně obrovské množství, nutno podotknout, že jsou neméně roztomilé a na pohled přitvlné. Přátelští jeskynní muži, na svou dobu (10 000 let před n.l.) značně vyvinutí jeskynní ženy, roztomilé opičky, veselí rybičky i nejrůznější pláčci, broučci a další navěť vypadá překrásně. Škoda jen, že všechna tyto milá stvoření jsou Chuckovými nepřáteli, a tak namísto přátelského poplácání po zádech a vřelého rozhovoru (Uf, uf, uf - huh, huh, bůůů - ukázka pravěké debaty) následuje děbelský výskok a mohutná rána kyjem do hlavy. Nu což, prvobytně pospolná společnost je plná násilí, přebíje jen ten nejsilnější nebo ten, koho

ROCK II

joysťukem nějaký ten nejschopnější.

Cesta za vysvobozením Chucka těmi nejroztodivnějšími a nejroztomilejšími zákoutími světa i podsvětí. Chuckův syn se tak probíhá po pravěké vesnici, zaskočí si na mořské pláži, aby se včapěl pláštěm do nitra upíšího ostrova. Cesta vede i skrz podzemní jeskyně plné žhavé lávy a neandrtálců ve skafandrech s plamenomety - nic neobvyklého. Chuckův syn si také zašplhává v nitru obrovského vykolázaného dubu, bude zdolávat obrovskou ovocnou horu. Nechybí ani procházka zimní zasněženou krajinkou, pochod přes skládku radioaktivního odpadu (podle posledních výzkumů totiž radioaktivní uranová ruda byla objevena a následně atomová puma sestrojena již v roce 10 993 před n.l.) až do továrny Bricka Jaggera. Jak je vidět, programátoři CORE design mají poněkud odlišné představy o životě našich pravěkých předchůdců než většina historiků, ale jejich názor ostatně není tentokrát předmětem našeho zájmu.

SON OF CHUCK je klasickou akční hrou pro každého. Na první pohled roztomilá a mírumilovná, ale po kratší

přezkoumání značně tvrdá a poněkud násilná. V zachování zdání přístupnosti hry dětskému hráči ale není nikdy vidět ani kapička krve a vzduch neletají kusy končetin zničených nepřátel. Zasažená polvůrka se nedotýká na zem ani efektně neexploduje, ale elektrickým obloukem odletí z obrazovky, takže není zase tak úplně jasné, zda je skutečně mrtvá či nikoli. Je otázkou, zda je přílišná „přítulnost“ polvor na místě. Ačkoli nejsem příznivcem krvavých scén a usekaných končetin, ve chvíli, kdy na mě útočí obrovské vodní monstrum, které se ještě ke všemu přitlouplo přátelsky usmívá a roztomile mračí, bych velice rád svůj kyj (samozřejmě kyj Chuckova syna) vyměnil za pořádně nabroušenou a těžkou válečnou sekeru.

Pokud jde o zpracování, není třeba se příliš rozepisovat - klasická ploštinová „mlátička“ se vším všudy a s grafikou i hudbou tradičně dobrou, jak jsme ostatně u CORE design již zvykli (**HEIMDALL**, **PREMIERE**).

SON OF CHUCK jistě nikoho nechvátí a neslane se kultovní hrou. Na pár hodin dobré zábavy však jistě stačí.

ICE



Game by: **Son of Chuck**

Platform: **Core**

Year: **1993**

Type: **beat 'em up**

OS: **Amiga, Atari ST, C64, Sinclair, Atari 500**

Graphics: **100%**

Gameplay: **100%**

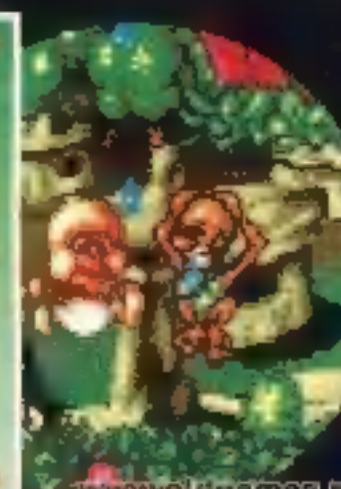
Sound: **100%**

Graphics: **100%**

Sound: **100%**

Effects: **100%**

EXCALIBUR verdict: 54%



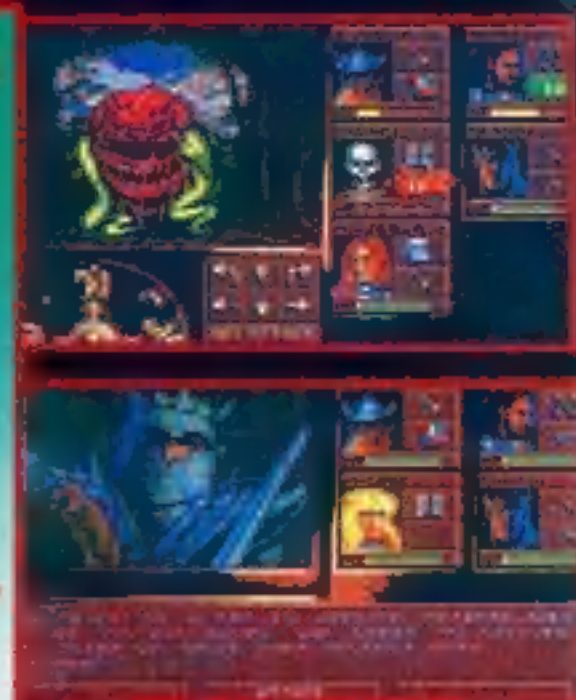
Dámy & pánové, ~~slučujeme~~ slavnostním odhalení Beholdera III. Je uchvatný, skoro ~~dobrý~~ za sice ~~dobrý~~ dílu předchozího, přesto ~~dobrý~~ ho ~~dobrý~~ milovníkům dungeonů doporučujeme. ~~dobrý~~ v něm nově přisary, ~~dobrý~~ kouzla, ~~dobrý~~ grafiku, služkou zápletku a hromadu ~~dobrý~~. Kupte si Assault on Myth Drannor ~~dobrý~~ firmy ~~dobrý~~, kupte si Beholdera III, kupte si..." Takovéto a jiné pochvalné nápisy uvidíte na firemních prospektech ~~dobrý~~ očekávaného projektu. Eufonie je samozřejmě přehnaná, ale ~~dobrý~~ komarčím slochu pravdy trochu. Hlavně ~~dobrý~~ nemilovnický ~~dobrý~~ si na tohle dílo ~~dobrý~~ ~~dobrý~~, jelikož pravý milovník ~~dobrý~~ typu ~~dobrý~~ a EOB III hraje, není ~~dobrý~~ mu jej ~~dobrý~~ ručovat či hanět, nemělo by to žádný smysl. Čím ~~dobrý~~? Třeba srovnáním. Díly předšlé jsou mezi českými pařany notoricky známé. Závěrečná část trilogie je vlastně část druhá, oblečená do kabátu lepší grafiky, lepšího zvuku a jiných vylepšovaček starých nápadů, však to již známe. ~~dobrý~~ hry se ~~dobrý~~ v údolí Shadowdale. V manuálu je rozveden do perfektní fantasy povídky, která vás uvede do atmosféry hry jako nic jiného. Dokonalé zpracování příběhu a prostředí je typickou předností firmySSI, vzpomeňte si například na Veil of Darkness. Ale zpět k příběhu: Slunné údolí (Shadowdale) je svědkem zvláštního soužití dvou lidských kultur. Městečko Věž je obýváno lidmi, za řekou Ashabou leží uprostřed temných lesů bývalé město elfů, nyní v rozvalinách, zvané Myth Drannor. Jeho obyvatelé jsou příšerky všeho druhu, demiruji hlavně zombie a zlé přírodní úkazy jako vodní stvoření, kamenní obři, bahnné slzy, prostě kompletní směsice národů temna. Sušká se, že tímto stvořím vřívodí dábelaský lich (či "lič", od slova Lichen - lišejník, znamená něco na způsob hrozně mazaně žijící smrtky osídle věkem a znalé kouzel). Vaše jméno je Delmar a do Myth Drannoru se vydáváte pomstít smrt svého otce, pobízen obyvateli lidského města. Kouzelník vás teleportuje na hřbitov padlých bojovníků, nedaleko Drannoru. Musíte se dostat na zoubek zlého smrtáka, zabít ho a s pouty dokořán zůstat, že jede fin



```

Name:      Eye of the
           Scorpion [1]
Version:   0.01
URL:       http://
WWW:       http://
File list:  0
Log:        0
Build time: 0
Originals: 0
Libs:      0
Franked:   0
Strikes:   0
Ref:       0
Refery:    0

```



EYE OF THE BEHOLDER III

Betoldera je vůbec neobvyklé. Ano, tato hra je rozsáhlá, ale v trochu větší než při předchozí, ale opravdu jen o kousek. Tyto dva obaly hry, že je hra dvakrát tak **rozsáhlejší** je komarčí **šlágr**. Hra není více bláznivější, což do rozlohy málo **vstoupí** Wundery **je** **komarčí** si **sámotný** **dělník** a **slon**.

Jak **přesně** je **postavený** **mnohem** **společně** - **rově**. Vaše putování **poslední** **do** **nemohla**, budete si prosklívati cestu hustým lesem (občas se poplazíte u mozi kořenů), až nakonec dorazíte do Myth Drannoru. V rozpadlém městě jsou dva temné zámky - mnišský Temple of Gualds a zámek boha zla zvaný Lathander. Všechny úrovně hry, kromě lesa, jsou z neznámých důvodů zpracovány do stejné velikosti - 30x30 dungeon čtverců. Je jich poměrně hodně a časem vás omrzí je mapovat. Od toho jsme tu my a náš kompletní návod čítá

návodový článek. Bez jakýchkoli dalších
jsem tu dorazil za tři týdny pohodového
příletu! Je trochu podobná Black Crypte, ale
to PCčkům umí ~~zvládnout~~ zvládnout díky své
budí amigabitu.

Gratula je docela hrůza, ale přišel se opaku-
je. Zvuky jsou perfektní, občasnost tak akro-
tát, ~~ale~~ nepříteli jsou rozstřeni a je ich
spousta. Je tu však jeden ~~oprávněný~~ problém.
Z ~~mnoha~~ neznámých důvodů byl
Beholder III naprogramován pro PCčka 486
a 586. Je to tak trochu paradox, protože
většina věčná hráčů má PC 386 až už SX či
DX a hra typu dungeon parametry dle
všech nepotřebuje. Je prostě špatně pro-
gramově zpracovaná. Jediným a zároveň
nezvratným důkazem tohoto tvrzení je sku-
tečnost, že EOB 3 je vskluku pouhá variace
na EOB 2, který nemá s rychlostí vůbec
žádné problémy. Možná PC 386/33MHz

Jako např. 22. čer. budou totiž na zveřejnění napjatějším nahrávání (15) že mám ve vlastní PC a Mib psaní a smutná díla (jak je doporučeno v manuálu) na ale vůbec; například. Hra samotná se nahrává skoro půl minut! Každé smátnouli 22 nové věci se nahrává, každé koule se nahrává, každé přímka se nahrává. Skutečnost že vyprázdníte složité sámkování efekty nahrává 22. čer. žádnou roli a přecházíte-li z jedné úrovně hry do druhé, můžete ji na zač. Je to velká ostuda firmy SSI, na kterou pařani beholderů, kteří zrovna normali po ruce šedesát tisíc na PC 486 DX, jen tak nezapomenou. Ale i tak jsem hru dohrál, prostě mi to nedalo. Není vůbec špatná, patří ji. Občas si sice trochu počkáte, ale nebudete litovat.

APPENDIX

Programátorský tým Microprose je proslulý svými simulacemi všeho druhu. Téměř vše, co jezdí, létá, vše co pluje po vodě, vše co střílí a chrlí ohně, převedla tato firma na monitory našich počítačů. Jen v oboru a Role playing games (RPG) poněkud zaostrávala za svými konkurenty (především za svým hlavním rivalem Origin, který vytvořil obrovskou sérii Ultima, odehrávající se v zemích starobylé Británie, a také v poslední době rozpoutal prerek mezi programátory a nadšenci mezi hráči své

Ultimou Underworld, která je zpracována naprosto revolučním 3D systémem dosud vidaným jen u těch nejvýkonnějších počítačů. Rozhodný krok pro změnu stavu učinila Microprose v minulém roce, kdy vytvořila výbornou hru Darklands. Její děj byl zasazen do prostředí středověkého Německa. Hra vypadala velmi podobně jako děj již zmíněné sagy Ultima. Přestože nepřinesla ve svém oboru nic nového, setkala se s poměrně velkým ohlasem.

Nyní mám tu čest představit vám další velký počín tohoto horního giganta v oblasti her v hlavní roli: Legacy. Již měsíce předtím, než byla uvedena na trh, se jí dostalo obrovské publicity v tisku. Ve všech velkých hemích časopisech kromě Exalturu byly publikovány i sousoj foto

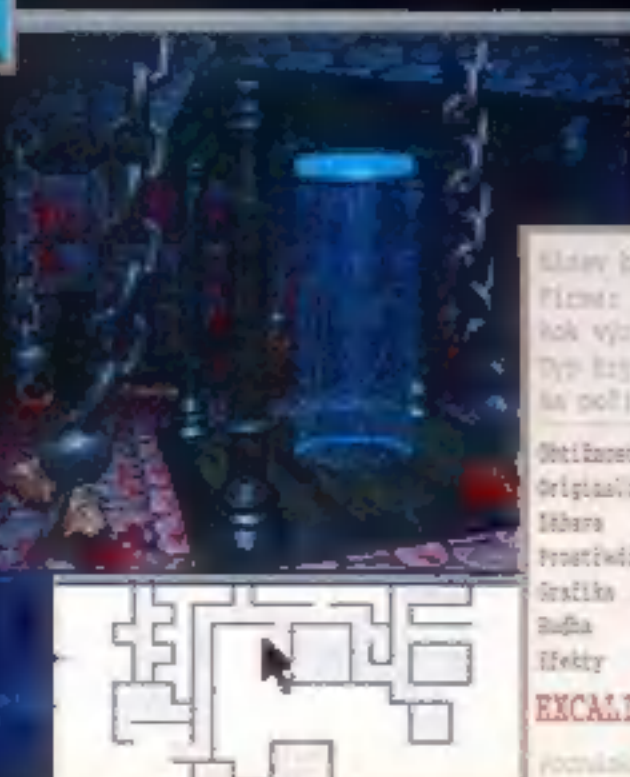
grafů a článků. Byly uvážlivě zváženy rozho-
vory se samotnými tvůrci Legacy a vše
ukazovalo na jediné - bude to opravdová
bonbóna. S uspokojením musím konstato-
vat, že nešlo jen o pouhý reklamní trik.
Vše ve hře je skutečně skvěle propracová-
váno a dotaženo do konce. Grafika
a zvukům snad není co vytknout a atmo-
sféra hry je vskutku jedinečná. Co mně
však potěšilo nejvíce, je možnost vytvořit
si vlastní layout pohledových a pracov-
ních ikon. Máte možnost si přesunout,
zvětšit, či zmenšit okno, kterým celé pro-
středí hry vidíte, a poté rozmístit mapu,
inventář, pohybové ikony a vše ostatní
tak, jak vám to nejvíce vyhovuje. To je
opravdu unikátní! Ale nyní již k samotné
hře dle:

Celý příběh se odehrává ve strašidelném domě plném temných zákeří a těch nejčernějších nástrah. Po chodbách blouli spousta odporných příler

od zombů přes šílené zabijáky s brokovnicemi až po čaroděje sloužících sílám zla. Ve sdílených polestech shvojení jako by přímo vystihovaná z těch nejhorších nočních můr. Ti všichni vám budou nepřijemňovat vaši cestu za objevením záhad tohoto prokletého místa. Nejsťe proti nim samozřejmě zcela bezmocní, máte k dispozici celý arzenál zbraní, který postupně nacházíte v rozlehlých prostorách domu. I toho nejdědinějšího z „neratvých“ spolehlivě složí k zemi výstřel z vaší pistole. A jak už to v takových RPG bývá, bez kouzel se také neobejdete. Z počátku to sice není tak jednoduché, ale postupem času získáváte více a více magických svítek (z nichž se kouzla učíte) a také dosti čarodějnych krystalů (ty vám zase ke kouzlení dodají potřebnou energii). Takto vyzbrojeni teprve můžete odkrývat všechny záhady, jež na vás čekají. Je tož sympatické, že není nutné všechny vám ne zrovna nakloněné postavy ve hře likvidovat, stačí jim-prostě utéct. To však není tak jednoduché jak se může zdát. Chodby jsou totiž plné pastí a navídelných teleportů a také ne vše, co vidíte, je skutečné. Na každém kroku se setkáváte s iluzemi a můžete velmi jednoduše zpanikařit. Hra je plná zvukových efektů, které navozují skutečný pocit hrůzy (výštky, skřípání dveří atd.) a animace všech předmětů je také velmi realistická (polybují se zcela přirozeně - mají-li nohy, chodí, mají-li křídla, létají, mají-li pušku, střílejí).

Co říci závěrem? Hra je prostě skvělá, počtem nudy jistě naplnění nebudete a ještě vás alespoň trochu oslovují literární díla C.Barkera, E.A.Poea a H.P.Lovecrafta, budete přímo nadšeni. Mohu vám jen doporučit si hru neprodělně zakoupit. Stačí kontaktovat firmu Vision (která nám poskytla hru k otestování) a objednat si ji. Cena? Ta je naprosto přiměřená - za své peníze obdržíte mnoho hodin kvalitní zábavy.

LH

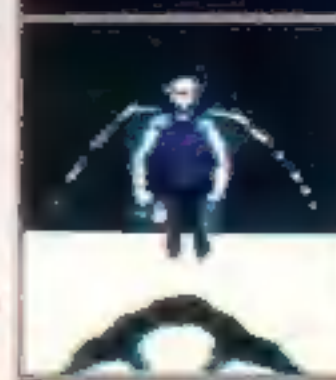


Główny bohater:	Legacy
Firma:	Micrograves
Rok wydania:	1993
Typ gry:	Dungeon
Na platformie:	PC

Stil	Wysokość	Prędkość
Originalita	90	90
Iskrena	90	90
Prostota	90	90
Grafika	90	90
Styl	90	90
Effekt	90	90

EXCALIBUR verdikt: 81%

Formelka: Siegfriedowa polja-
danka na hřebci.



Wing Commander. Kdo by jej neznal? Tato směr simulace a adventure se ve své době stala první vlnou revoluce ve světě počítačové grafiky. Pro Wing Commandera byl jako první na světě použit grafický systém „Real Space“, vyvinutý týmem softwarové firmy Origin pod vedením programátorského esa Chrise Robertse (kromě svých „commanderů“ vytvořil též velmi pěkné adventure Times of Lore a Bad Blood). Hudba a zvuky byly také velmi okouzlující a samotná line příběhu mi ještě dnes připadá nedoladitelná. Stále se k této hře vracím a nacházím v ní vždy něco nového. Není divu, že po maximálním úspěchu této hry následovalo pokračování, ale Wing Commander II pouze oživil ideu svého předchůdce a jen jeho perfektní zpracování jej vyvířilo na čelní místa v žebříčcích nejúspěšnějších her (takto na věc nahlížím já, někdo na WC II nedá dopustit).

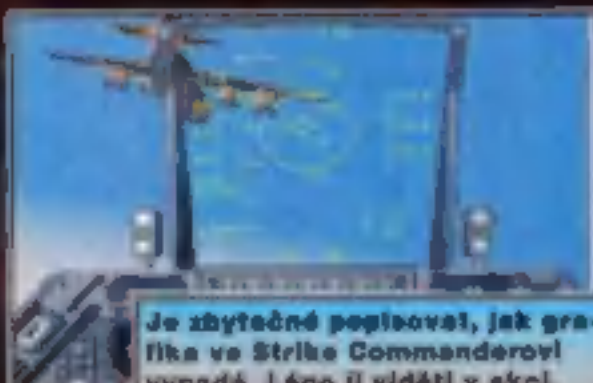
A nyní tu máme další novinku z oblasti simulace od Origin. Má jméno Strike Commander a je to jedna z nejnetrpělivěji očekávaných her vůbec. Po všech těch demech a zprávách v časopisech je hra konečně na trhu. Jestli jste hru již viděli, jistě mi dáte za pravdu, že jde opět o něco výjimečného.

Grafika ve hře je totální. Původní systém kombinující fraktálovou a polygonovou grafiku byl ještě více vylepšen a pro jeho popsání se jen těžko hledají slova. Všechny objekty (letadla, vozidla, letiště atd.) jsou zpracovány do těch nejmenších detailů a přitom je grafika stále velmi rychlá. Rakety za sebou zanechávají kouřovou stopu, výbuchy vypadají jako pravé, při utyraných manévrech za velkých rychlostí, kdy ve skutečných letadlech dochází k přetížení, se vám jakoby kašle zrak (první známka ztráty vědomí v proudových stíhačkách). Prostředí kabiny vašeho stroje je virtuální - stačí uchopit myš a podle toho, jak a s ní pohybuje, plynule pozorujete celý kokpit či prostor mimo letadlo. Máte opravdu pocit naprosté autentičnosti. Několikrát se mi dokonce stalo, že při průletu rakety v mé blízkosti jsem spolu s joystickem ubíhal téměř celým tělem! Již tak výbornou atmosféru hry skvěle doplňují perfektní zvuky, mluvení a hudba (je samozřejmě zapotřebí SoundBlaster, nejlépe SB Pro). Celá hra je též

protkána velkým počtem všemožných dem, jejichž kvalita je výstředně nad běžným standardem. To vše shrnuje v celek dává jednu z nejlépe provedených simulací, jakou si můžete na osobních počítačích zahrát.

Vlastní příběh je pěkně promyšlený a rychle se do něj vžijete. Stanete se tak jedním z členů elitního leteckého komanda pro boj s terorismem. Vše se odehrává v nedaleké budoucnosti. Soubory s nepřítelem jsou těžké, neboť výzbroj je na obou stranách přibližně stejná. Před boji komunikujete se svými spolubojovníky, vše je zkrátka dosti podobné jako ve Wing Commanderovi, avšak rozhodně to není na škodu. Základna, z níž startujete na akce proti protivníkům, je pečlivě ukryta v poušti, ale žádný strach, prostředí, nad kterým létáte, je rozmanité (horaté krajiny, města, vodní plochy...). Počasí také (různé druhy mraků, bouří...). Vše je prostě výtečně provedeno.

Firmě Origin se opět povedl parádní kousek. I po pečlivém testování jsem na hře nenalezl žádný hrubý nedostatek a všem ji doporučuji. A co si pro nás Ch. Roberts připravuje do budoucna? První podrobnější zhlínky se objevily již začátkem tohoto roku. Programátoři tehdy prozradili, že pracují na novém projektu s pracovním názvem Trade Commander. Dnes je hra už hotová a má název Privateer. Spojuje v sobě prvky ze slavné Elite a Wing Commandera. Měl jsem před nedávnem možnost vidět několik snímků z tohoto díla a bude-li hra vypadat tak, jako slibují tyto fotografie, bude to opravdu něco (hovoří se o neuvěřitelných požadavcích na hardware - doporučená konfigurace PC/AT 486DX 71).



Je zbytečné popísevat, jak grafika ve Strike Commanderovi vypadá. Lépe ji vidět v akci.

Další super simulátor z dílny Chrise Robertse

STRIKE COMMANDER

Název hry: Strike Commander

Firma: Origin

Rok výroby: 1993

Typ hry: Simulace

Na počítač: MS-DOS

Originalita	95
Děje	88
Atmosféra	85
Grafika	95
Hudba	88
Effekty	85

EXCALIBUR verdikt: 85*



Neuvěřitelné množství detailů a jejich brilantní kvalita dělá z této hry nejlépe provedený simulátor ze všech dosud viděných na osobních počítačích.

Tak na tenhle titul se čekalo vážně dlouho. První PRINCE OF PERSIA vyšel asi před pěti lety! Byl to velký hit (po válkách dopisů, mu říkáme spíš Megahit) na PCčkách i na Amigách. Na svou dobu překvapil animací, grafikou i vysokou hratelností. Pro ty, kteří nevědí, o jaký typ hry se jedná, připomenu totik, že Prince perský je 2D běhačka skákačka typu ANOTHER WORLD nebo FLASHBACK.

Čehopak jsme se to tedy dočkali? Další dokonale běhačky o nicem jako je třeba SUPERFROG? Samá voda, tohle je něco doopravdy výjimečného. Usilí programátorů tentokrát nebylo vloženo pouze do grafiky a animace, ale i do originality a hratelnosti projektu. Na nic se nespěchalo, všechno se promyslelo a dopadlo to - jak jinak, než dobře.

Nad pohádkovou orientální zemí se opět stahují černé mraky. Vítězství mladého prince nad zemí bylo korunováno šťastnou svatbou, avšak novomanželské štěstí trvalo pouze jedenáct dní. Klid v říši byl porušen zvláštní událostí: princové byli jednoho krásného dne dva - jeden v trónním sídle, druhý na toaletě. Po chvíli němělého užasu při jejich prvním setkání byl méně upravený princ označen za podvodníka a odsouzen k popravě. Tento rozsudek se mu však vůbec nelíbil nejenom proto, že nesnášel pohled na krev, ale také proto, že pravým princem byl on sám a veřejné odsouzení ho nemálo pohoršilo. Ve svém špatném rozpoložení se odmítl vzdát strážím a k všeobecnému obdivu se rozběhl a proskočil zavřeným oknem. „Za mně!“, vykřikl falešný princ neboť sultánův vezír, libující si v princové podobě. První odvážlivci už však byli dávno u okna a fez plachetci ve vzduchu naznačovali, že někdo již vyskočil ven a je zločinci v paláci. Na rychlost a přesnost vašeho postřehu záleží, jak daleko se náš pravý princ dostane, zdali uprchně a odjede na zámořské loď do cizích zemí za dobrodružstvím, nebo zda bude lapen vlastními vojáky na prahu svého paláce coby drzý buřt. Z mého krátkého vyprávění se vám možná zdá, že se u Prince z Persie II často zasmějete, ale ve skutečnosti je tomu spíše naopak. Tato pohádka je (naštěstí) laděna spíše ponuře, na každém kroku na vás číhají rozmanité druhy smrti, ke kterým se ještě (rad) vracím.



PRINCE OF PERSIA II

Název hry: Prince of Persia II

Firma: Broderbund

Rok výroby: 1993

Typ hry: běhačka, plošinovka

Na počítač: PC (486/33)

Minimální: 1MB RAM, 2 MB 386, 3 MB 486

Doporučená: 1MB RAM, 4 MB 386, Sound Blaster

Obtížnost: vysoká

Originalita: 75

Děje: 88

Prostředí: 94

Grafika: 85

Hudba: 84

Effekty: 74

EXCALIBUR verdikt: 86*

Prostředí: Grafika super 3d

Prostředí: Grafika super 3d

Z programového hlediska je tato hra tzv. čistá práce. Přístupová rychlost z harddisku je neobyčejně vysoká a to i při složité grafice. Jak můžete vidět na obrázcích, váš princ je dávno neběží po stále stejných místnostech. Grafika se neustále vanuje, některé lokace jsou detailně prokresleny, jakoby do dané úrovně ani nepatřily. Hra je prokládána nádhernými demy, které ukazují putování prince pohádkovou zemí. Nepočítám-li dlouhý úvod, uvidíte jízdu lodí, létání na kobereci, jízdu na kamenném koni, atd. Úplnou lahůdkou je však poslední level, kde co nová obrazovka, to barevná malba (viz obrázky pavouka a šachovnice). Animace zůstává perfektní, k pohybům prince z dílu minulého přibýlo ještě plazers, díky kterému můžete podlézat bříty ve stěnách či používat díry ve zdech jako zkratky.

Zvuk je dokonalý, rozmanitě orientální melodie vytváří dokonalou atmosféru perské říše. V napnutých chvílích se hudba změní na tiché kvílení, při boji vás doprovází optimistický marš. Toto dokonale zpracování všech grafických, animačních i zvukových elementů vytváří dokonalý background pro usilovnou pařbu. Upozorňuji vás, že Prince of Persia II je hra neobyčejně chytlavá. Jakmile se do ní ponoříte, není úniku. Menšími úskalím je obtížnost hry. Je sice hezké, že se firma Broderbund snažila zabavit své zákazníky na co nejdelší dobu, ale složitost hry trochu přehrnala. Jako obvykle vás zabijí všechno všude - bříty ve zdech vás rozřezávají napůl, bodáky na nečekaných místech z vás nadělají řešeto, občas se utopíte v lávě, spadnete z příliš velké výšky a když tohle všechno překonáte, zabije vás nepřítel s mečem. Soubory s turky se ke konci hry zvrhnou v úplná jatka, kdy v jedné obrazovce pobijete až sedm (!) bojovníků. Jistotou kompenzací je možnost uložit hru kdykoliv se vám zlíbí a začínat z pozice (na začátku vaší úrovně, nikoliv určité místnosti). Běží vám také čas, ale častým ukládáním na disk po provedení proběhnutí zony tento problém vyřešíte.

Mapy a návod se nachází v naší návodové části a myslím si, že je budete doopravdy potřebovat, hra totiž občas skrývá velmi složité problémy a figle. Pro milovníky dílu minulého je tohle velká příležitost hrát až do naprostého vyčerpání.

ANDREW

ČÍM CHCETE BÝT TENTO VÍKEND?

Největší český legální distributor
strategických, válečných a akčních her,
simulací a adventur.



Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6
Tel. záznamník: 02/ 35 11 58
Tel. objednávky: 02/ 54 24 82
Ing. Miškovská

STRIKE COMMANDER



NOVINKY A BESTSELLERY

TITUL	Cena	PC	Amiga
ULTIMA VII		1290	
ULTIMA UNDERWORLD		1290	
ULTIMA UNDERWORLD II		1290	
ALONE IN THE DARK		1490	
RACE INTO SPACE		1350	
CAR & DRIVER		1290	
SECRET WEAPONS OF THE LUFTWAFFE		1350	
STRIKE COMMANDER		1590	
X-WING		1390	
WING COMMANDER II		1790	
XENOBOTS		1290	
STUNT ISLAND		1590	
TASKFORCE 1942		1390	
CARRIERS AT WAR		1290	
PRINCE OF PERSIA II		1290	
SPACE HULK		1290	
THE LEGACY		1390	
LEMMINGS II-TRIBES		1350	
DUNE II		1290	
REACH FOR THE SKIES		1290	
ASHES OF THE EMPIRE		1490	
EYE OF THE BEHOLDER II		1390	1190
EYE OF THE BEHOLDER III		1390	
KGB		1290	1190
MONKEY ISLAND II		1290	1290
MANIAC MANSION	750	750	
LEGEND OF KYRANDIA	1290	1290	
POPULOUS II	1290	1090	
CIVILIZATION	1390	1290	
FORMULA ONE GP	1390	1290	
F19 STEALTH FIGHTER	750	750	
HISTORYLINE 1914-1918	1350	1250	
HARPOON	1290	1290	
BLACK CRYPT	1190		
GREAT NAVAL BATTLES	1590		
ZOO	1290	1290	

EYE OF BEHOLDER



UDATNÝM RYTÍŘEM?

SPACE HULK



NEBO TERMINÁTOREM?

STÍHACÍM PILOTEM?

CARRIERS AT WAR



NÁMOŘNÍM KAPITÁNEM?

Závazně OBJEDNÁVÁM na dobírku tyto tituly: Objednávku posílejte na adresu VISION, Ve Střešovičkách 1, 169 00 Praha 6

počet	titul	PC/Amiga	cena

Poštovné: 1 příloha 40 Kč, 2 přílohy 80 Kč, 3 přílohy 120 Kč, 4 přílohy 160 Kč. Více objednávek bude vyřizováno odděleně.

Jméno _____ podpis _____ Součet _____ poštovné _____

X-WING Hvězdné války. Nejen stejnojmenný americký program obrany země, ale především velicepřehlášených filmů z dílny George Lucase přinesly příležitost odehrávat se kdesi v zapadlých končinách vesmíru nebývalou oblibu. Rozplývat se zde nad nespornými kvalitami filmové trilogie Hvězdných válek, chválit jejich, na svou dobu, nebylé a perfektní technické provedení, přemýšlet o jejich myšlenkové hodnotě atd. - to všechno pokládám za zbytečné. Hvězdné války kromě toho patří opravdu mezi staré filmy a o jejich kvalitách jistě ví každý filmový fanďák sám. Počítačové zpracování tématu bojů kosmických lodí ve vesmíru bylo již spatřeno mnohokrát. Ať už máš na mysli stařícký simulátor STAR WARS na ATARI počítačích a hracích automatech, slavné ELITE, myšlenkově zatím nepřekonaný kosmický simulátor, WING COMMANDER, pokus o jiné než vektorové zpracování či EPIC, zajímavý pokus o novou myšlenku, který na AMIZE a ST nedopadl zrovna nejlépe... Samotná myšlenka filmu STAR WARS však ještě nikdy nebyla zpracována takovou formou, která by byla zároveň simulátorem, a zároveň značně navazovala na filmovou předlohu.

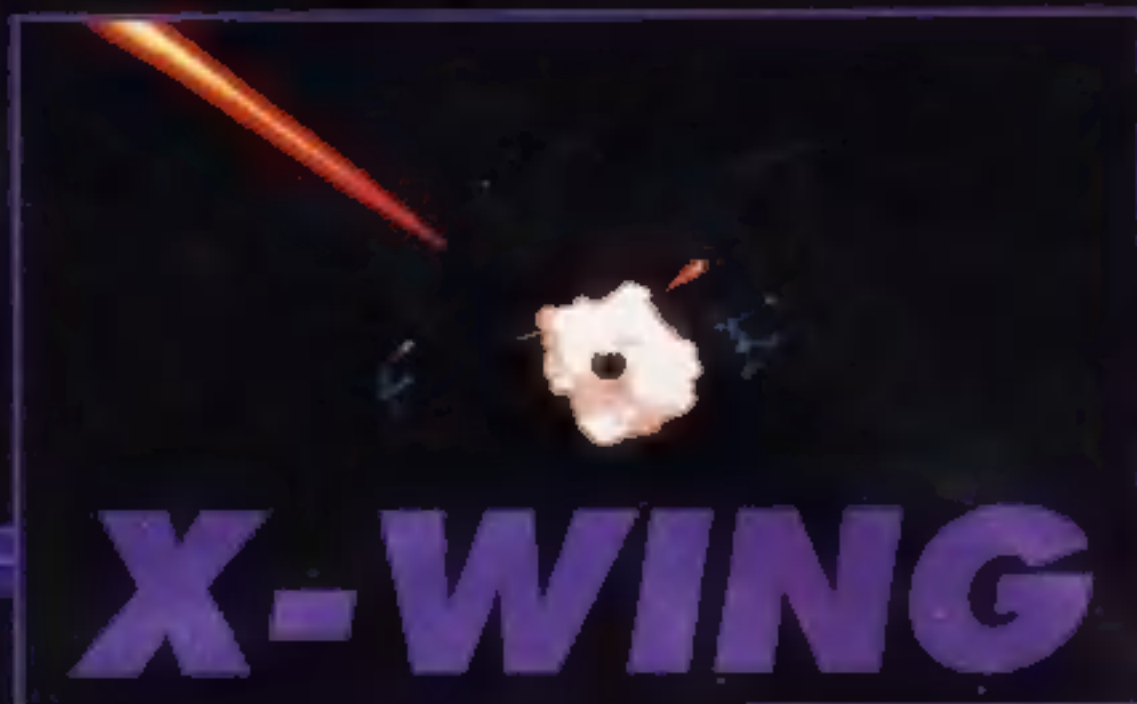
C3PO, jistě si v léto hře přijde na své (i když se tady nesetká se všemi výše uvedenými postavami). Není možné se ale domnívat, že bojový simulátor, a ke všemu vynikající simulátor, bude přesně kopírovat obsah filmu resp. obsah celé filmové trilogie. Mnohem lepším řešením je prolínání bojových akcí s animovanými sekven-

ci začátek, zápis jména, je valice originální (robot stojící u východu pozvedne zbraň proti každému, kdo se nezapiše do seznamu pilotů, a jeho kovový hlas opravdu nepřipouští odpor), ale to zdaleka není konec všech nápadů. V hlavní hale vlnkové lodí samozřejmě nechybí takové doplňky jako kinosál se zázna-

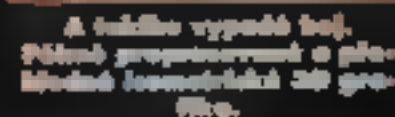
X-WING je bojovým kosmickým simulátorem. Jak již bylo řečeno, k dispozici jsou tři typy povstaleckých lodí, přesně takových, jaké známe z filmu. I známý robot R2D2 sedí v každém ze strojů a poskytuje praktické informace. Hra je neuvěřitelně rychlá a plynulá. Atmosféra je naprosto jedinečná a díky atmosférické hudbě, která je samozřejmě stejně jako ta filmová, má člověk skoro pocit, že nejde o hru, ale o skutečný film (ale no tak - Red). Ovládání strojů je poměrně snadné a přehledné a ještě přijde každému brzy do krve. Pravidlapodobně nemá smysl pomýšlet na řízení myši či klávesnicí, ale je jisté, že kvůli X-WING rozhodně stojí za to koupit si analogový joystick! Rozlomilým oživením je možnost nastavení úhlu křídel u letounu X-WING, seřízení síly střelby, kontrola energie motorů, řízení a laserů. Nechybí samozřejmě záplava vnějších a vnitřních pohledů a konečně při zapnutí kamery se můžeme na probíhající či ukončený let kdykoli a z jakéhokoli úhlu znovu podívat.

Ne každou akci startuje skupina povstaleckých letounů a předpokládá se vzájemná spolupráce. Jedna skupina kryje přepravní loď, další odráží dotěrné stíhačky Impéria. Někdo odvádí pozornost od hlavního útoku jiné skupiny atd. atd. Po úspěšném zakončení akce následuje hyperprostorový skok na základnu, zhodnocení akce, případně odměny a příslušné medaile na uniformě, kterou si můžeme kdykoli proměnit a zadání dalšího úkolu. To v případě úspěchu. Pokud stroj havaruje, podívej se nám samozřejmě úspěšně se katapultoval, ale potom vše závisí na štěstí a na poloze; pokud je pilot ztracen v rozsáhlé spojeneckých lodí. Je nabit povstalec, dopraven na zdravotnickou loď a vyhozen. Mimochodem, scéna v nádrži s podivnou tekutinou a robotem - zdravotníkem je naprosto stejná jako ta ve filmu. Pokud se ale pilot dostane do spárů Impéria, čeká je nepříjemný rozhovor s Darth Vaderem a zajetí. Takový už je život a boj je boj... X-WING je bezesporu nejlepším zpracováním Hvězdných válek a jedním z nejlepších kosmických simulátorů vůbec. Spousta nových nápadů, ale také blízká příbuznost s filmovou předlohou činí hru napínavou, dramatickou a poutavou. Kdo má rád nekonečné hvězdné války, napínavé kosmické souboje a rychlé stroje, ten si tady určitě přijde na své. Ti ostatní se alespoň pokochají perfektním zpracováním filmového námětu, které se LUCAS-ARTS mimořádně zdařilo!

ICE



Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Defender	Impérium
Imperial TIE Fighter	Impérium
Imperial TIE Heavy	Impérium
Imperial TIE Lightning	Impérium
Imperial TIE Phantom	Impérium
Imperial TIE Raider	Impérium
Imperial TIE Sentinel	Impérium
Imperial TIE Striker	Impérium
Imperial TIE Defender	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium
Imperial TIE Bomber	Impérium
Imperial TIE Interceptor	Impérium
Imperial TIE Advanced	Impérium
Imperial TIE	Impérium
Imperial Shuttle	Impérium
Imperial Star Destroyer	Impérium



Samozvrčni postury je valico stlačiti, da o se vrhovi hudega mit na rob drsnih površin rušijo.

Nejlepší německá fantasy hra ?

Das Schwarze Auge - Černé oko
Tak se jmenuje vynikající fantasy
od německé firmy Aldi software.
Jedná se o první díl připravované
Séřavy trilogie, která popisuje
život v zemích v zemích,
kde žijí chabí bojovníci vikingské
krve. Tyto jsou neustále ob-
žovány hordami krvačných Orců.
pradávných lo nepřítel všech
mírumilovných národů. O válkách s
nimi vyprávějí i ty nejstarší legen-
dy. Jedna z nich říká o kou-
zelném meči, který by mohl koneč-
ně zvrátit vítězství ve prospěch
utlačovaných, avšak informace o
tom, kde jej nalézt, jsou nenávrat-
ně ztraceny v hlubinách času.
Ges. I místo, kde tento artefakt
stráží duch jednoho váleční-
ka, bude nelehká a odvážit se ji
mohou jen ti nejsilnější ze silných.
Bude nutné prohledat každou píď
kontinentu a přitom čelit všem
nástrahám kladených přírodou a
samozřejmě i zlomyslnými Orcy.
Skupina dobrodruhů, až se roz-
hodne vydat na strastiplnou pouť
za objevením meče má před sebou
vskutku nelehký úkol, ale jen na ni
budou záležet další osudy obyvatel
Arkanie.

Pěkný přiběh, vidla? I když nutno
přiznat, že ne příliš originální (her-
va kterých se probíjíte přes tlupy
Orců k jakýmsi kouzelným artefak-
tům je nespočet), ale přasto má v
sobě zvláštní kouzlo. Vždyť komu
by neimponovaly ony dávné doby
kdy vánek přilnášel na svých klid-
lech zvuky vzdálených bitev, a kdy
vše se zdálo býti magické a tajem-
né. Snad proto jsou dnes fantasy
hry tolik oblíbené.

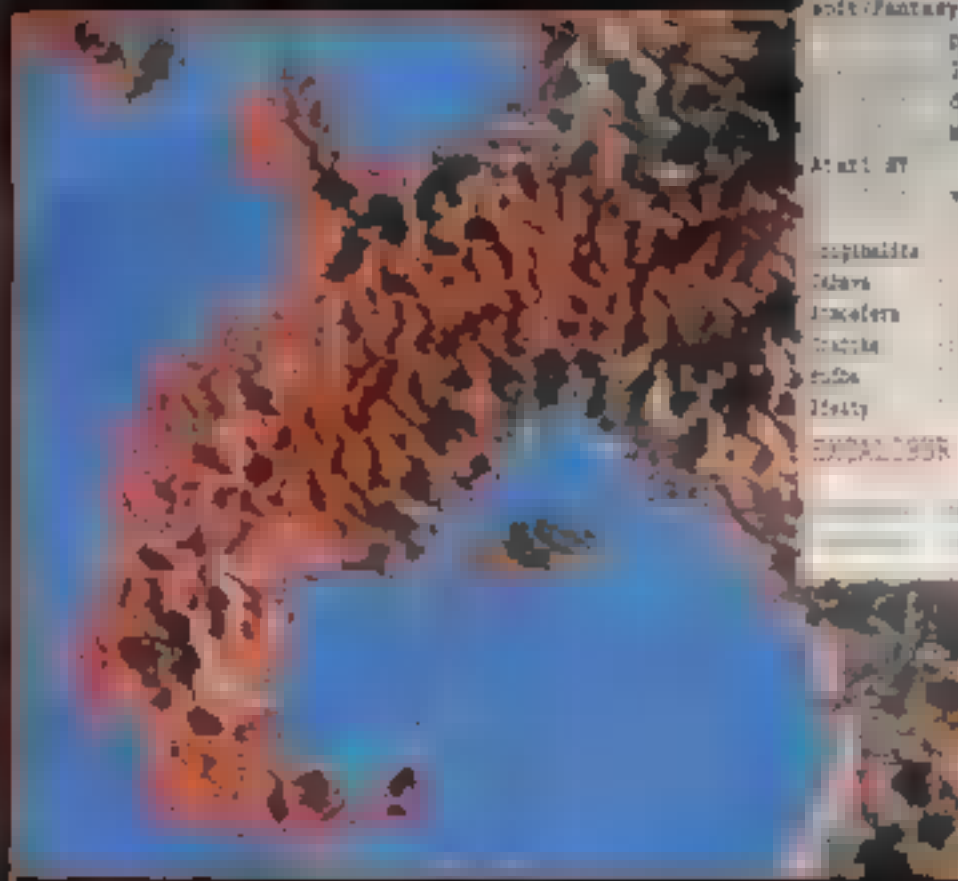
by jednou z nepřesností. Svět, v němž se pohybuje, je neuvěřitelně rozsáhlý a mnohobávný. Cestujete jak po moři, tak po souši. Procházíte horami, pustinami i ostrovnímí. Někdy, kde potká- váte velké množství osob, se kte- rými můžete komunikovat a přibírat je do skupiny. Pro tvorbu ~~nové~~ družiny ~~nové~~ v dispozici dvanácti roz- ných ras. Vaše posádky mohou být sužovány fobiami, mohou být pověrčivé, či lakotné. Velmi origi- nální je též zasahování dožtev do lohu událostí. Postavy vládnoucí magii mohou používat přibližně 200 kouzel včetně vyvolávání demonů, vytváření ~~magie~~, přivoláva- ní potom a podobně. To je jen

krátký vyťah z toho, co hra nabízí. mohl bychom takto pokračovat ještě dlouho. Raději uvedu krátké shrnutí: tvůrci umístili do hry tolik originálních nápadů, že vás udrží u počítače téměř nepřetržitě. Ještě si povězte o technickém provedení tohoto produktu. Města, podzemí, vesnice atd. vidíte z klasického pohledu první postavy (jako např. v Eye of the Beholder). Boj je zobrazován v isometrické 3D grafice (jako Shadowlands) a pro pohyb na větší vzdálenosti slouží mapa. To všechno je provedeno v nadprůměrné grafice. Hudba je výborná, vyše dokonce i

manuálů. O zvucích už se tolik chvály napsat nedá (u Amiga verze víceméně chybí). Velkým přínosem je přehledný slostránkový manuál a krásná mapa. Výsledný efekt je jednoznačný: Altir software se řadí po bok takovým firmám jako je Origin neboSSI a my se můžeme jen těšit na další pokračování báječné hry Das Schwarze Auge.

Pro ty z vás, kteří nevládnete příliš jazykem německým, je připravena anglická verze s názvem Realms of Arkania-Blade of Destiny, kterou bere pod své ochranné křídla Sir-Tech.

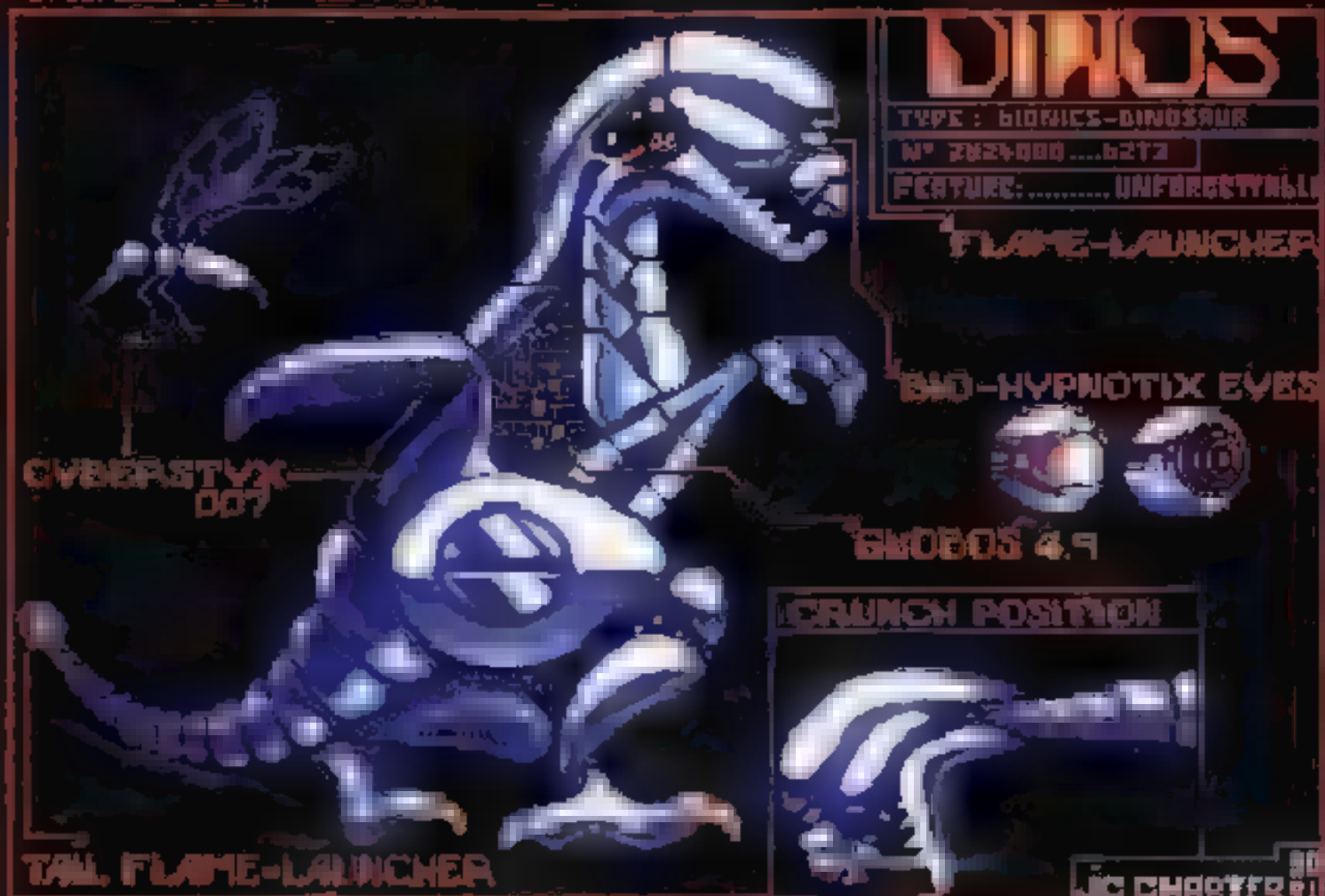
Luke



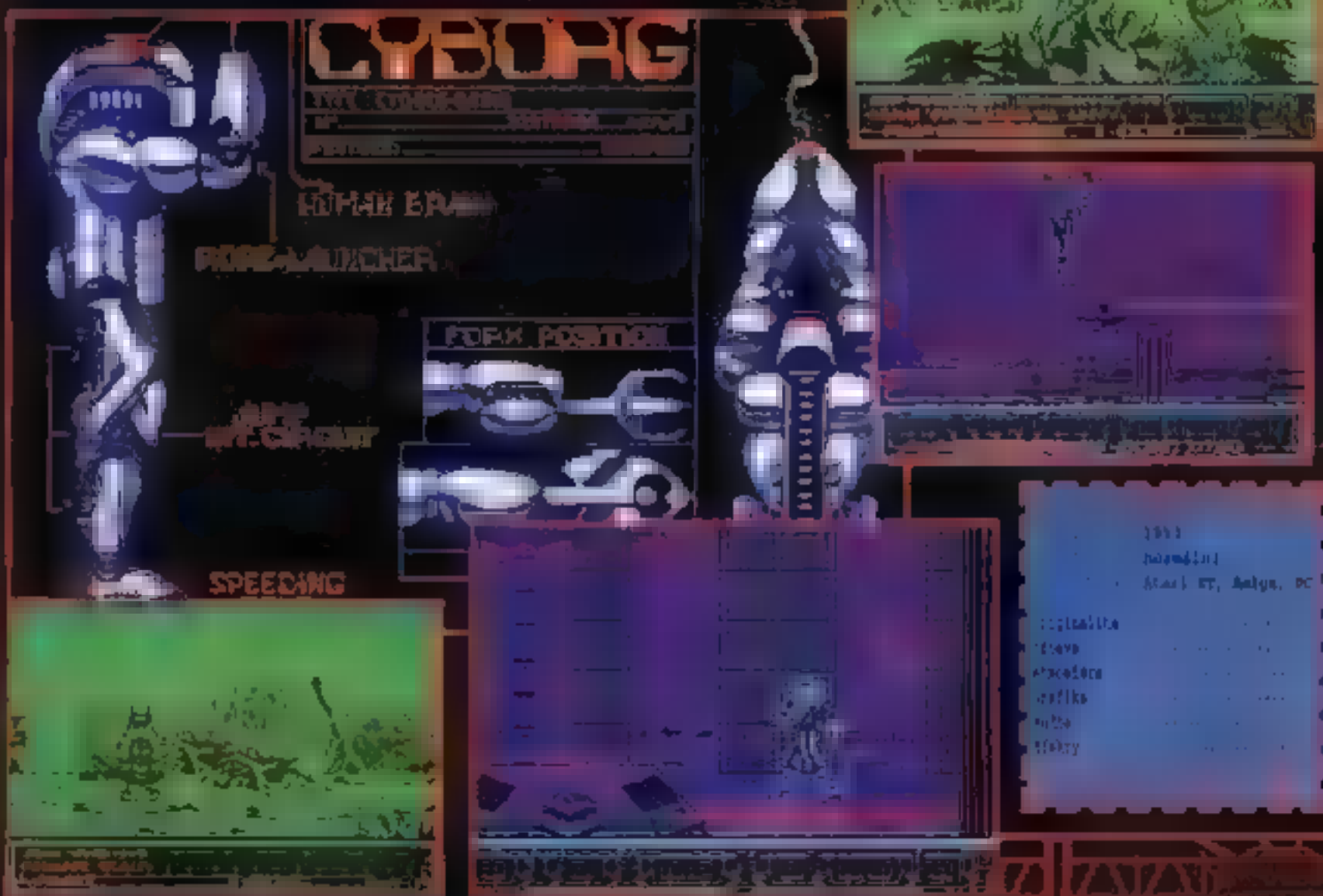
Oldies Goldies, aneb také se rádi vracíte k starým hrám? Já tedy rozhodně ano, protože si tak můžu a paměti osvěžit hity své sbírky počítačového softwaru. Jak jsem tak jednou probral hromadami disket, padl můj ječný zrak na disketu s názvem Metal Mutant. Byla tenkrát nádherná pařba, postesků jsem si. A co takhle prožít toto báječné dobrodružství znovu? Pohledí jsem na hodinky. Hmm pátek 3.15, no jasně že se na to, do toho měm co dělat! Žesoucí nedočkavě popadly magnetické médium a pomalu se blížily k disketové jednotce. V prvních okamžicích jsem se ani netrahl, pak to udělalo cvak, cvak, jo, ještě zapnou počítač se rozzářila obrazovka a já se se zvýšeným lesem ponořil do dobrodružství. Jak si hlasy bývá zvukem počátku hry bývá solidně zpracované doprovázené výbornou muzikou. Nejinsk je zde: Nejprve se na nás tmy, těžkých kovových zvuků, vyvalil nápis Metal Mutant. Pak se již ozvala hudba, která je silně atmosférická a připomíná slavný film Camerona. Judgment day během dema představení naší tři úrovně, budete hrát s míči k dispozici. Hry nebudete samozřejmě chodit po nejednu, budete si sami mozt charakterů vybírat. Na to, čím vás autoři navybavili. Cyborg disponuje mram pro boj nabízkou. Se trojzubec může vyvolat smrtelný blek u sebe jediný z trojce doplňovat si energii na určených. Zbraně přirodního původu. Oneh, bio-oko účinnou mouchu (tzv. Šosaš 1. pozn. aut.) dává můžete s ještěrami hryznout vytvořit okolo sebe ochranný obal. A nakonec tank, který preferuje palnou zbraň. Fychlopálny kutomet, raketové střely a biórader. Všechny zbraně nabývají si k dispozici od začátku, ale budete si je cestou posbírat. Každé zbraň na jiný druh polvor a že ych je tedy požehnané v tom se jistě samotnou můžeme rozdělit ve: Drovňe, džungle, elektronicky komplex, vzdušný zámeček hra se nazývá jen v bezduché zabijeni, ale budete zde řešit několik technických a logických problémů. Obzvlášť ve druhé úrovni si přijde na své. Můžete si zde popovidat s řadou počítačů. Jen kdy bych uměl francouzsky. Ve hře je několik extrémních bojových momentů. Tak například ve druhé úrovni musíte vypotřebat sílu složkem komplexu. Nejprve ho musíte počítačem ve čtvrtém patře lokalizovat. Potom do patra ů. Půjdete doleva a ihned si okolo ještěre vytváříte ochranný obal. Potom vysunete účinnou vědu a dotknete se vypínače. Podleha se otevře a milého robůtku sestrotuje. Další napídný moment je ve čtvrté úrovni. Zde budete muset zničit dokonce svůj vlastní. Nejlepší je závěr, ale to už je pouze přehlídka zbraní. Vše je zpracováno v detailní grafice. Zvuky jsou naprosto perfektní, což je věrohodné. Jedine co mi na této hře vadí, jsou nepřítelne a milionkrát prolínané ochranné kódy. S inteligencí, která je mi vlastní, jsem si s nimi ale poradil. Není to jednoduché, ale jde to. Můj názor je ten, že po lahru je Metal Mutant druhá nejlepší hra firmy Silmarils. Samozřejmě že nepočítám připravovaný lahar 2. Viděl jsem obrázky a řekl vám, je to bomba. Mimochodem, tato hra se připravuje i na fascinující počítač Alan Falcon G30. No vidíme, jak to bude dobré.

Peter Lee

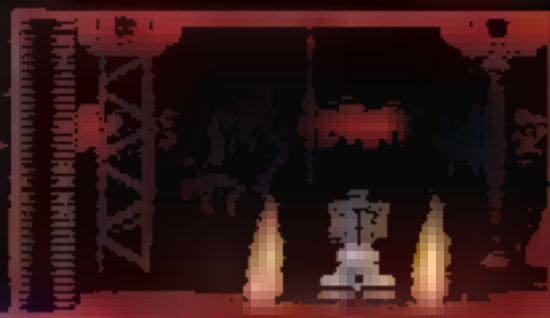
Peter Lee



METAL



MUTANT



Jestli byla někdy nějaká hra do nebes vyzdobována a zároveň smutně haněna, byla to hra MAUPITI ISLAND. Jestli byla nějaká hra naprosto dokonale technicky zpracována a zároveň obtížností zcela nehratelná, byl to MAUPITI ISLAND. A jestli jsme kdy nějakou hru usilovně patili, a přesto jsme se nedobrali k povzbudivým výsledkům, tou hrou nebylo nic jiného než MAUPITI ISLAND. To, co uvidíte na následujících řádcích, však bohužel není, jak se někteří z vás mohli mylně domnívat, ono toužebně očekávané kompletní řešení. Ne, ani po dvou letech maximálního úsilí se nám nepodařilo tuto hru dohrát a protožim nevíme o nikom, komu by se to podařilo. Selhaly západní časopisy, nespěli nadšení dobrodruzi ani počítačovými bouřemi ošizení hráči. Máme jedině drobné útržky a mihave stopy. Protože se ale domníváme, že tahle hra už jednou musí být pokouřená, rozhodli jsme se napsat o ní několik slov. Vedle horkých novinsek, které naleznete na jiném místě tohoto EXCALIBURU bude jistě kratičká pohled do historie roztrmáceným zpestřením. Mimo to skryté doufáme, že se někomu z vás hra zalíbí. Třeba se k ní dostane někdo, kdo konečně najde tu pravou cestu! Takže, dobrodruzství na ostrově plném záhad začíná...

Jeremy Lange je soukromý detektiv. Jeho úkol je tentokrát velice zajímavý, náročný a nadmíru nebezpečný. Kromě toho musí na vyřešení úkolu poslatit nocož dva dny v pulubě malé jachty připlouvá na bohem zapomenutý ostrov Maupiti, kde před nedávnem došlo k podivné události. Jedna z nejkrásnějších žen žijících na ostrově zmizela. Úkolem toho, kdo se vžije do role soukromého detektiva, je pochopitelně najít klíč k celé záhadě a zachránit nebezpečnou ženu. Jak se později ukáže, tak úplně bez stopy zanechal Marie (tak se ona nebezpečná žena (menovala) nazývala)...

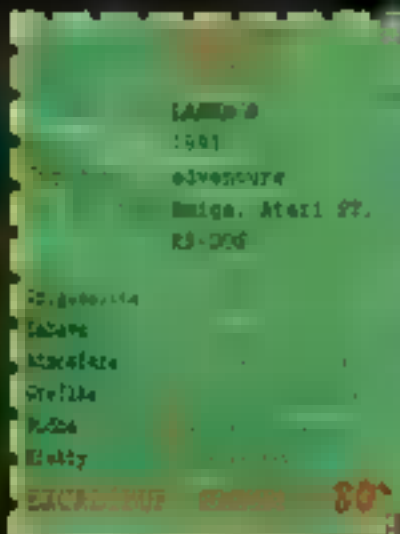
Časem totiž ukaže, že ostrov Maupiti skrývá kromě překrásné přírody i mnohá lidská a mystická tajemství. Ačkoli na ostrově žije jen hrstka lidí (v době našeho přiletu pouze devět), postać jejich tajemství na několik let intenzivního má s kým poměr, kdo koho nemá rád, kdo koho podezřívá, kdo se a kým stýká, kdo co, kdo kam chodí. Postupem zjistíme, že obyvatelé malého ostrova v panenské přírodě roztroušené tak čistými, jak se na první pohled zdá; mezi obyvateli naleznete lahovou ženu, alkoholika, domorodce, tajemnou správkyni i sverázné námořníky. Kromě toho má ostrov Maupiti zajímavou historii spojenou s piráty, již zde našli i starobylé vypádky a rozvalůch pirátských zbraní roztroušených po ostrově tady je troše podzemní jeskyně a tajemné sluje. vósem se ještě uprostřed tajemného jezírka v jádru ostrova pravidelně objevuje soška jakéhosi místního bůzka. Na není nic tajemného, protože hladina je pravě klesá a stoupá jakýchsi přírodních zákonů, ale místní obyvatelé tomu samozřejmě přikládají mystický význam.

Jako by nebylo záhad dost, časem přijdeme na kloub jakési špiónské organizaci jejíž prsty sahají až na osmávek Maupiti; v knižovně jednoho z námořníků naleznete podivnými šiframi psané mechanické piano v baru tiskne tajemné kódy, nechýbí ani podivné vysílky a zajímavý materiál.

Postupem času se situace ještě více komplikuje; každý začíná být podezřelý. Tu a tam naleznete stopu, která nám jakoby zapadne do mozaiky, ale vzápětí se celá



MAUPITI

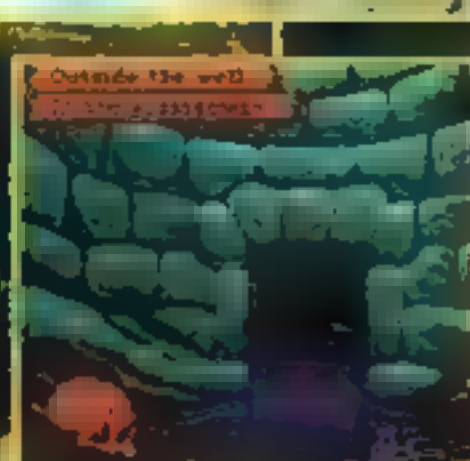


ISLAND



teorie zburí jako domeček z karet po vyslechnutí jiného svědka či nalezání jiného důkazu. Obyvatelé ostrova jsou pochopitelně zmizením Marie znepokojeni, ale zdá se, že mnohem více je znepokojuje naše přítomnost a zvědavost. A zvědavost je tady opravdu na místě; pečlivým hledáním naleznete spoustu stop - zakutálenou brož a dopis jednoho z námořníků v pokoji zmizelé Marie, její kapesník v kalutě jiného námořníka, nejruznější kompromitující dopisy, uspávací prostředky, kterými byli Marie pravděpodobně omráčeni. V jednom pokoji, který je jinak zcela prázdný, není nic jiného, než nepatrný kousek černého vlasu na posteli, což je zvláštní vzhledem k tomu, že zde žila blondýnka. Naleznete také spoustu tajných přehrádek, skrytí ve vykotlaných stromech i předměty zapadlé ve křovi. Napětí stoupá. V noci se stane spousta věcí; je zavražděn starý rybář, který zřejmě viděl něco, co neměl. Uprostřed jezírka plave podivná truhla, na kterou však nelze dosáhnout. Ráno už je relativní klid. Jen tělo mrtvého rybáře vyplave na břeh, ne malé činu se nalezne náušnice jednoho z námořníků, který byl však v době spáchání zločinu zcela opilý. Kotem poledne se ještě trochu stíhají po lidech na pláži a odpoledne vyvrhne moře tělo mrtvé Marie. Zatím navíme o nikom, komu by se podařilo dovést hru do předu, než tohoto smutného konce. Pokud jde o zpracování hry, obrázky snad mluví samy za sebe. Jedné o klasickou hru v hlavní roli, kdy sledujeme jednotlivé lokace vlastním očima, můžeme operovat s předměty, prohlížet nejruznější tajemná zákoutí, sbírat a pokládat věci. Kromě toho je možné hovořit individuálně s každou postavou. I když hlasy, kterými na nás postavy promlouvají, jsou odpůlve, je až neuvěřitelné, jaké množství informací se zde můžeme dozvědět. S lidmi je možné mluvit o datních osobách, o nejruznějších událostech, můžeme se zeptat na jejich časový rozvrh, je možné uplácet, dávat nejruznější předměty k oživení paměti. Nejlepší je ovšem možnost hledání rozporů ve výpovědi různých osob. Jakmile naleznete dvě protichůdné výpovědi, můžeme je zaznamenat a získat tak nová, obvykle velice zajímavá informace. MAUPITI ISLAND je v tomto směru naprosto realistickou detektivkou vém vědu.

Původně měl v plánu otláknout ještě naše díky stopy a posíleky ze hry. Od této myšlenky jsme nakonec upustili z jednoho prostého důvodu, i kdybychom napsali všechno, ISLAND víme (což by bylo přibližně pět hustě popsaných stránek), že by pouze s informací o mohli bychom vás svést na nesprávnou cestu. Časem se snad uchýlíme k otláčení vyšetřování na ostrově Maupiti, ale raději počkáme na vaše dopisy. Tak tedy; uchopte tužku a papír, nabrušte mozkové šaví, spustte MAUPITI ISLAND a dejte se do toho. Ať o cokoliv cokoliv, napište nám o svých poznatcích. Právě vaše informace bude tím chybným článkem v našem vyšetřování. Možná. Snad.... No uvidíme ICE

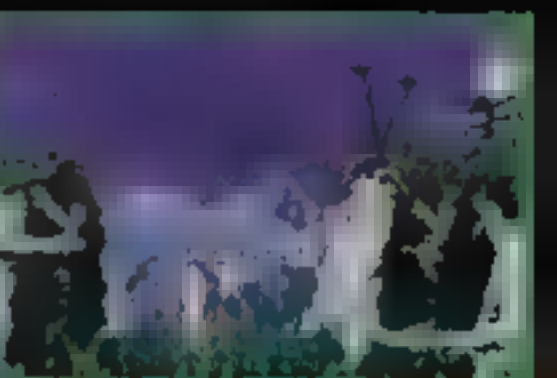


Představte si, že vaše přítelkyně mimochodem velmi krásná a velmi dobře stavěná s překrásnými blond vlasy (viz obrázky), se jde jednoho lehného večera za bouřky projít po louce. Představte si, že se náhle, bez jakéhokoli varování, z nebe snese zlaté žezlo a přistane v trávě právě blízko vaší přítelkyně. Představte si, že vaše zvědavá přítelkyně žezlo naivně vezme do ruky (ženská - co můžete čekat!) a potom se začnou dívat podivné věci: nejprve se objeví zářivý oblak, ze kterého vystoupí podoba jakéhosi čaroděje. Čaroděj zamumlá několik tajemných slov a potom vytvoří nad vaší přítelkyní podivný kouzelný mrak, kterým ji teleportuje do jiného světa. A představte si, že v tomto světě se a vaši krásná přítelkyně v bílé blůze a džínách s železnými pláty obmění bojovnice metalici blasky pouze pomocí svých rukou! **ENT** uznáte, že tato představa je již dostatečně šílená na to, aby byla námětem použitelným pro počítačovou hru. Nemusíte si ale bát. **ENT** vaši vlastní přítelkyni **ENT** jistě nic takového nestane. To jen programátoři firmy LORICEL chtějí zapůsobit **ENT** city počítačových hráčů a probudit v nich touhu ochránit slabou a bezbrannou dívku. Jenže pokud byl toto záměr, minul **ENT** mimě účinkem něžná dívka - hrdinka hry **ENTITY** (Bylost) **ENT** nepůsobí dojmem slabé ženy toužící **ENT** ochránit. Vypadá a **ENT** je, neohroženou bojovnici plnou síly a energie. Zdá se, **ENT** všechny pokusy mužů o její ochranu s přehledem likviduje **ENT** mohutné energie zlatistého blasku, šlehaajícího z jejích **ENT**. A potom vás též ženám!

ENTITY je hra, která na první pohled začne jistě každého **ENT**. Což ale pochopitelně naznačená, že **ENT** rnu zalíbí. **ENT** úvodní animované demo nenechá nikoho **ENT** pochybách o dokonale podivné, která nás v této hře čeká. **ENT** si autor hry **ENT** stejnou práci, hrou samotnou, jako s perfektně prokreslenou postavou hlavní hrdinky, máme na co říci? Nenecháme se ale samozřejmě ovlivnit kvalitou úvodního demo programu. Ze zkušenosti práce s kvalitní demo nemusí být ještě zárukou kvalitní hry - viz perfektní demo-programy předaných her firmy PS **ENT** apod. **ENT** však konečně, perfektní animované hrdynce máme za sebou a plní dojem se použít do hry samotné. Hm, takhle dopřavdy nevypadá špatně; perfektně prokreslená postavička krásné hlavní hrdinky se zpočátku ocitá v prehistorickém pralesi. Krajina je tak perfektně zpracována, že člověk jen kuli oči. Animace pohybu hrdinky je naprosto plynulá, postavička kromě toho „žije“ pokud zrovna neběhá, neskáče, nepáží se či nelétá, stojí na místě a ostrážit se rozhlíží na všechny strany. A co že to vlastně svyňa hlubokýma očima vidí? Vidí klasickou akční střilečku, takovou jakých známe tučty. Náplň hry není nic jiného než běhání a střelba, v každé úrovni je navíc nutné najít tři ztracené části zlatého žezla, aby mohla hrdinka pokračovat dále. Nic originálního ani převratného. Občas si dívka povyskočí na vyvýšenou plošinku, aby mohla sebrat speciální zbraň či zásobu energie. Na konci každé úrovně ji ještě čeká speciální potvora a potom hurá vsítit dalšímu dobrodružství. Tučtová a neoriginální střilečka. Ano, **ENTITY** je svým nápadem tučtová a nepříteli originální, ale tam, kde chybí nápad, nabízí se něco jiného. Co? Především dokonalá grafika. Kromě per-



ENTITY



fektní - provází jsou i všechny létní, chodící, böhající i skákající potvůrky prokresleny naprosto dokonale! Každá z potvůrek navíc vydává specifický zvuk, a to i ve chvíli, kdy není na obrazovce vidět. Jíz zdánky tak můžeme rozlišit, co že se tu na nás vlastně chystá. Kromě perfektních zvukových efektů je zde i tak vynikající hudba, která dramaticky podbarvuje atmosféru každé úrovně. A kudy na tady naše Bylost vlastně protlouká?

Hra začíná v pravěku, kde se to jen hemžá velice reptavickými ještěry. Uvidíme zde brontosauy, jejichž hlavy na dlouhém krku ční z křovi, nalezneme tady i řadu **ENT** skvělých pravěkých ještěrů, pláků i plázů - Triceratops, Protodaktylus i obrovský Tyrannosaurus Rex, ovšem ten již jako poslední nepřítel na konci celé **ENTITY**. Nejroznější pravěcí ptáci, hmyz i drobní savci se zde božstvá rostlin procházejí a zneplíjemňují překrásné Bylosti život. Další cesta nás zavede do vysokých hor plných obrovských **ENT** nebezpečných draků, pláků i jiných stvoření, jejichž původ **ENT** nepodařilo odhalit. Boj pokračuje i v srdci **ENT** bobekého lesa plného **ENT** včel, podivných létajících oblud. Uprostřed lesa narazíme **ENT** tajemný **ENT** z něhož vyskakují meduzy a nad kterým **ENT** vznášejí mošti konci. Hrdinka našeho příběhu **ENT** kromě své krásy i nebyvale lehká **ENT** ale nikdo nesmí vykládat špatně - lenko je její tělo, nikoli její mravky! a tak stačí, aby se dívka obklopila bublinou vycházející z močálu, a potom se již může vznášet nad krajinou jako mydlivá bublina v letním větru.

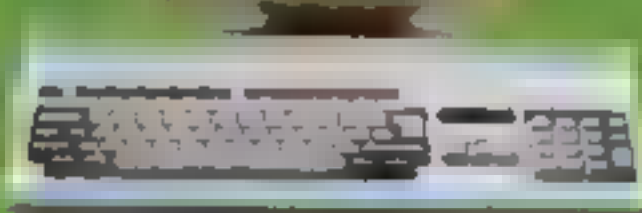
Cesta nás posléze zavede do hlubokých jeskyní a temných komnat strašidelného zámku, abychom nakonec, po porážení všech nepřítelů, a naší hrdinkou porazili strůjce všeho zla - odporného ďábla a vrátili se domů, kde může překrásná Bylost vyprávět o svých hrdinských příbězích dětem...

ENTITY je tedy dalším přírůstkem do rodiny akčních her. Svým nápadem určitě nikoho nešokuje. Jediné, čím může tato hra zaujmout, je její zpracování a přiznání se, že mě osobně toto zpracování velice zaujalo. Chybí tady samozřejmě jakékoli myšlenková hodnota a jediným obsahem hry je boj. Chybějící nápady a originalita jsou však vyváženy perfektním zpracováním a krásou hlavní hrdinky. A když vás omrzí všechny ty krvavé a násilné hry, podívejte se alespoň na hru, kde je střícem všeho násilí taková překrásná Bylost, jako ve hře **ENTITY**. **ICE**

ENTITY
LORICEL
1993
arcade
výroba
LORICEL, Azari 87,
X5-DOS

Originalita **ENT**
Hlava **ENT**
Kresba **ENT**
Hudba **ENT**
Efekty **ENT**

ENT verдик: 60



C64 - 3.590,- Kč
magnetofon - 790,- Kč
disketová jednotka - 2.890,- Kč
 ... a spousta dalších doplňků

PC až 2000 her

Hippo
KOHAI-KAI '91
600-241-1326



KONTUA
28 ruutu 218
Qstrawit 9

Neznáš ??? To teda vôbec nejseš správnej paňan!!!

SNY PŘEDKŮ

PAŘANSKÁ ROMANCE II

Opatství sv. Bernarda rozdělil pohnutý osud na dvě protikladné strany. Nad povrchem zemským se hrde tyčí Kristův svatostánek sevřený kamennými zdmi ubytoven mnichů. V podzemních kobkách se tóny varhan mísí s výkřiky bolesti a úžasu. Ve věčné tmě ■ nejistotě zde zoufalí

vězni mezi vlastními výkaly tápají po zdechlých kryších, aby ukojili zvířecí hlad. Bůh na tyto ubožáky asi zcela zapomněl, jejich nevina jim není žádnou úlevou. Plesnivý úsměv ďábla zabíjí vídiny ráje ztrácejícího se v mlžném snění kdesi úžasně daleko. Nahoře na zemi zatím ostrá čepel horizontu rozřízla zapadající slunce, jehož krev se rozstříkla po večerní obloze stékající po kulisách červánků. Vůně uschlého bodláčí, heřmánku a sena pomalu vítězí nad dusivým vedrem letního dne a bystré oko by rozeznalo i slaboučkou večernici, první předzvěst přicházející noci. Život mnichů v klášteře běží klidným tempem, slabý vánek dechra jejich kutny, zpod šedých kápí se nese mumláni růženců. Přísný hlas zvonů svolává k večerní mši. Stružky mnichů se trouší ze svých cel, mihají se mezi stromy a opět mizí v bráně kostela, jejíž široce otevřená křídla připomínají náruč Boží. Boj Boha a ďábla o nestálou lidskou duši je zde v plném proudu, pojďme se však podívat trochu stranou.

V opuštěném parku sedí ve stínu cypřišů osamělý mnich, jehož vrásky vyprávějí o stáří a prožitých strastech. Jako černý stín na šedém plátně přichází postava druhá. Dvojice se vydává k jedné z temných budov a tlumený hovor se pomalu ztrácí v ozvěně kostelního sboru. Kované dveře zívnou do sametové tmy a nesmělá svíce zajiskří kamennou chodbou.

„Poignot vypovídat musí!“

„Nesdílím tvou jistotu, bratře. Moir trpěl patero nocí a jeho proradná ústa vypustila pouze zkaženou duši“

Otec Fabios se zasmušil: „Nebude-li zbylí, přivedeme jeho ženu.“

„Opět trpíš, otče?“, změnil mladší mnich ožehavé téma.

„Ano“, přiznal Fabios přítomnost střepů ve svých kožených botách. „Až hříšník zemře, nezapomeň připravit tělo do lože ruží“, chmury se změnily v mírný úsměv.

Dvojice sestoupila po úzkém točitém schodišti a pokračovala chodbou, jejíž temné klenby ■ ztrácely v dálce. Ze stejné dálky uslyšel hlasy i vězeň, zrovna zavěšující přehnutou krysí kůži na výčnělek kamenné zdi coby váček zachycující skromné kapky vody. Tento špinavý ubožák býval kdysi člověkem. Jmenoval se David a jeho láskou bylo umění sochařské, jeho jemné ruce dovedly vdechnout do kamene lidskou duši. Kameníci z celé země vozili do jeho dílny mramorové bloky, z nichž jako z ořechů oloupal skořápku, aby našel postavy schované uvnitř. Unesen přesvědčením, že jeho sochy jsou živé, často s nimi, jako pravý stvořitel, dlouho

rozmlouval. Svých kamenných žen se ptal, zda jsou spokojeny se svým bujným poprsím, jeho obří mu radili, kde uhladit kámen, aby svaly správně vynikly. Jeho podivinství se brzy rozkřiklo a závistivci začali rozšiřovat pochyby o jeho přičetnosti. O nápravu jeho mysli se postarala církev svatá, která zjistila, že jeho duše je zkažena ďáblem ■ zavřela ho do této kobky, aby se vyhojil.

Ve věčné temnotě se čas zbortil do tenké linky vědomí přerušované pouze občasným ukápnutím vody. Aby si zachoval čistý rozum, našel David ostrý úlomek kusu řetězu a rýpal jakousi postavu do stěny cely. Obrysy kamenného těla a kontury detailů kontroloval pouze hmatem, ve svém zoufalství uhlazoval každý detail, každý kousek svého díla s ďábelskou důsledností. Často s kamenem rozmlouval, oslovoval ho jako svou ženu, jejíž předlohu si v naprosté tmě zřetelně vybavoval. Dotýkal se chladného těla a ve vzpomínkách lámal přehradu času. Lásku, na kterou vzpomínal, mu dávala sílu žít, sílu čekat a poslouchat kapající vodu, na Boha ani nepomyslel. Nyní byla jeho pozornost upoutána blízkými

**OBDOBÍ
ROZKVĚTU
SVATÉ
INKVIZICE,
ŠPANĚLSKO
1582**

se hlasy. Jako tisíc žhavých jehel zranil jeho oči první paprsek světla proniknuvší skulinou otevíraných dveří. Jakmile světlo pochoďně odhodlaně ozářilo místnost, ostrá bolest se již nespokojila s prostory hlavy, ale vrhla se i na míchu a projela celým tělem. Tělo se zhroutilo na zem a vrátila se tma. „Oslepl jsem snad?“, pomyslel si David v momentě, kdy jej dvojice silných paží zvedala ze země. Zrak se pomalu vracel. Světlo,

před chvílí tak krutý trýznitel, se stávalo hřejivým spojencem. Zvuk zavíraných dveří předcházel krátký okamžik, kdy se vlhká kobka loučila s posledními paprsky jasného plamene. Davidův pohled na chvíli spočinul na mizící stěně. Z lesknoucí se skály se na něj usmívala jeho žena, jeho poslední sochařské dílo. Její oči se otevřely, žhnuly jako dva uhliky v mrtvé stěně. „Ireno...“, dveře zabouchly odpověď.

Místnost byla jasně osvětlena stovkami rudých svíček, na mučírnu vůbec nevypadala. Davida spoutali uprostřed místnosti a dlouho se ptali. Zdálo se mu, že se ho zeptali snad na všechno, co kdy věděl. Výslech se táhl až do úplného otupění.

„Řekl jsem vám již všechno. Žádným ďábelským orgiím jsem nepropadl, coby živá pochodeň jsem se svíci v zadku na černých mších nesloužil. Všechno jsou to výmysly ■ nepravdy.“

„Ulev své duši, Davide. Pověz pravdu. Miluješ přece svou ženu nebo ne? I lásku k ní ti ďábel vymluvil?“. Téměř šeptem otec dodal: „Doslechli jsme se, že měla s tvým řaděním lecos společného. Možná si s ní budeme muset také popovídat. Nepovíš-li ty, poví ona.“

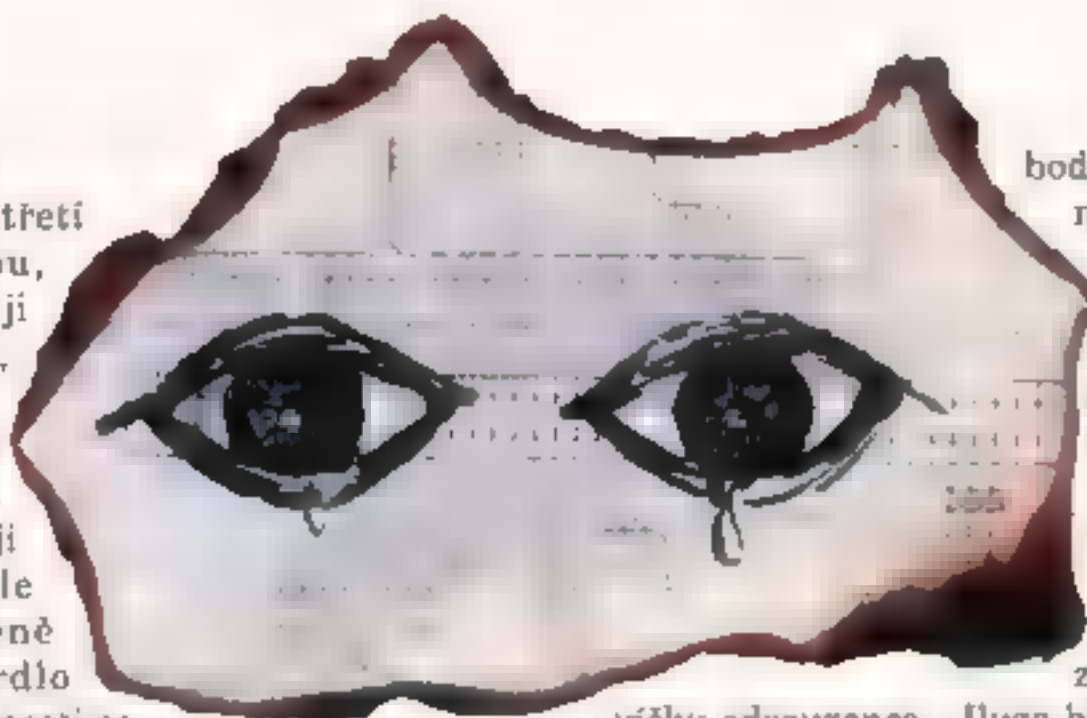
„To nemůžete udělat!“

Ve dveřích se objevil třetí mních s jakousi miskou, přistoupil blíž a přiložil ji Davidovi k ústům. „Pij, přijde pravda“.

Tekutina měla temné fialovou barvu s černým olejnatým leskem. Ústa ji odmítala přijmout, ale mladší mních zkušeně donutil neposlušné hrdlo polknout. Struktura místnosti se zhroutila. Goticky klenutý strop se vybořil dolů, jeho vrchol se skoro dotýkal Davidovy hlavy. Poté si klenba zcela tiše vyměnila místo s podlahou. Tmavé spáry dláždění nabídky očím svou zjizvenou tvář a odlétly vzhůru. Svíčky nyní hořely plamenem dolů, jako rudé jizvy plačící ohnivou krev. Celý svět se začal pomalu otáčet. Pichlavé plamínky svíček se rozmázly do zmatených čar. Z očí vytryskly slzy, ústa vydala tichý výkřik - malý úlek umlčený pocitem rychlého pádu. Pád se pomalu zmiřňoval, až ustal úplně. Chodidla se snesla na hebký podklad, jemuž cit přiřadil pojem tráva. Rozmazané okolí se začalo zaostřovat a David zjistil, že stojí na malém ostrůvku bujné trávy, na ostrůvku visícím v nebesky modré nicotě. Ječivý hlas přišel odnikud: „Vykřikni své přání, nech jej vyběhnout na povrch. Možná bude tvé poslední, poslední!“, intonace přešla v pokroucený baryton: „Vykřič svá přání“, slova se ztratila v rozmázlém tónu. „Co já bych si tak mohl přát? Přízeň Boží?“ bleskla Davidovi hlavou malá ironie, „Možná...“.

Z dálky přilétala jakási postava, David s ní s úžasem poznal svou ženu. Irena byla oblečena ve svatebním šatu, který si s nadšením šila již týdny před svatbou. V celé své kráse se zastavila v prázdnotě před kouskem skrovné země, nožky visící ve vzduchu. Vypadala nádherně, ale trochu ustarané: „Ještě musím nasypat holubům“. Její úzké rty se kárávě sevřely, „Občas přicházejí zlí muži a trhají tě z mého srdce“, rozpažila ruce, sklonila hlavu a kývla směrem k hrudi. Sněhobílým šatem začala prosakovat krev, nejdříve nejistě, ale později s velkou vervou, barvíc drobné krajky doruda. „Pomoz mi, Davidel...“.

David udělal zmatený pokus dívku obejmout, přikrýt svým tělem krvácející ránu. Jakmile se však přiblížil, postava před ním ■ začala rozplývat. S tichoučkým šustotem se změnila v dešť uschlého listí, které slabý vánek navál Davidovi rovnou do obličeje. I když malíř „Podzim“ krví nikdy nekreslí, jeho červená barva bývá smíchána ze zapomenutých letních jahod, jeřabin a rudého slunce), tyto listy zanechaly na tvářích muže temně rudé pruhy. Barevná závěj se dotkla jeho bosých nobou, usadila se na husté trávě. Listy začaly rychle černat a stáčet se v malé homolky naplněné tmavou hnilobou. Tyto zámotky ze začaly hýbat jako malí červi. Svíjely se a rozvíjely ve své beznadějně slepotě, vznikly první shluky černých hmyzích těl. David ucítil žhavě



bodnutí. Jeho tělo ztratilo rovnováhu ■ on přepadl do modrého nebe. To nejhorší však mělo teprve přijít, lidská představivost je hluboká studna. Od chvíle, kdy zdráhavě polknul drogu z misky, uběhlo teprve několik kratičkých sekund.

Mniši mlčky sledovali zmatený pohyb panenek pod víčky odsouzence. „Iluze budou trvat několik hodin, až se probere, odvedte jej na vodní muka a zavolejte mne“. Nařízení otce Fabiose viselo ve vzduchu ještě chvíli poté, ■ jeho kroky odezněly v dálce. Odešel do ráje, peklo a lidské utrpení ho již přestalo bavit.

Povrch skály byl dokonalou iluzí, trojrozměrnou projekcí, kterou odhalil pouze přímý dotyk. Oči by přísahaly, že se prsty dotýkají mokrého černého kamene, ale hmat jasně rozeznal hladký povrch leštěného kovu. Otec Fabios se zastavil těsně před stěnou a poklekl. Zkušenými pohyby (jeho ruce zpola ponořené do černého kamene) znázornil ve vzduchu imaginární kouli, coby Zemi, ■ zatímco s ■ levou rukou pomalu otáčel, ruka pravá ji obkroužila v protáhlé elipse. Z kamenné stěny zazněl slabý výdech trouceho se hladkého kovu. Vnitřní svatyně se před otcem otevřela, připomínajíc mu mateřské lůno, do kterého se vždy toužil vrátit. Toto lůno bylo vyrobeno v budoucnosti za účelem přenosu ■ času, mělo své výrobní číslo, svého zesnulého majitele i nového nájemníka.

Pokoj byl poměrně rozlehlý, jasně osvětlený. Dveře se za otcem tiše zavřely, splývající se stěnou. Nastalo hrobové ticho. Trochu jiné ticho, než na které byl otec zvyklý. V jeho pozadí hučely pro otce neznámé tóny elektrické energie a klimatizace. V kruhové místnosti nebylo nic, ■ by uchvátilo zvědavé oko. Holé stěny temné fialové barvy, strop i podlaha zářící bílým světlem, obojí protkáno černými žilkami. Jediným viditelným vybavením místnosti bylo „Rajské lože“ - jednoduché, smolné černé lehátko visící bez viditelné podpěry asi metr nad úrovní podlahy. Jeho čern byla tak dokonalá, že se světlo okolo zdálo být částečně pohlceno, zastřeno šedavým odstínem ■■■■■ Linie lidského těla byly naznačeny lehkými ohyby ■ na místě vymezeném pro hlavu vystupovala lesklá černá konstrukce souměrných mříží podobná košíkům, které se v klášteře nasazovaly divým hřidacím psům.

Otec si nejasně vybavoval moment zastřený závojem času, kdy se v této místnosti ocítl poprvé. Za nepatrný přestupek byl, ještě jako nezkušený novic, uvržen do jedné z vězeňských cel, aby ■ samotě přemýšlel o svém hříchu. V mučivé temnotě tehdy nevědomky poklekl ke stěně celý ■ odříkával růženec. Pán Bůh jeho prosby vyslyšel a vedl pohyby jeho rukou tak, že znázornily tajný obrazec a lůno ■ otevřelo. Uvnitř našel Rajské lůžko a mrtvého strážce brány ráje. Musel to být zvláště urostlý

SNY PŘEDKŮ

muž, byl oblečen do černé kožené vesty ■ modrých kalhot z pytloviny. Jeho oblek nesl několik svatých nápisů, které si Fabios nechal vypálit do kůže na pupku a na předloktí. I když jim nerozuměl, ■ jejich svatosti nepochyboval. Byly to nápisy „Wildcat Jeans“, „Hany, hany, Fuck's funny“ a „Hell is open for everyone“. Ostatky, pro otce svatá relikvie, ležely zpola zkamenělé na Rajském loži. Vybavoval si, že práce ■ odstraňováním mrtvého těla trvala velmi dlouho a byla příčinou několika absencí na mších, po kterých obvykle následovalo potrestání. Ušchlé pařáty mrtvého křečovité svíraly lehátko a nechtěly se pustit ani po uštípání všech prstů. Seschlé tělo usadil Fabios na zem poblíž dveří, ven z místnosti ho nikdy nevynesl obávaje se prozrazení. V poslední době používal pravý pařát třetí nad trosku světcovy hlavy jako věšák na svou kutnu. Do černého lože si lehal vždy nahý, jelikož v jeho představách byli všichni lidé v ráji nazi a on nechtěl být výjimkou.

Před ulehnutím Fabios poklekl, pomodlil se a na závěr Otčenáše si hlasitě ulevil tím nejsprostším způsobem (paradox této lidské ubohosti a oddanosti si vůbec neuvědomil). Jeho tělo bylo Rajským ložem přijato s nejvyšší něhou a péčí. Černá látka obemkla jeho ruce i nohy, klin se posunul trochu níž, takže se nacházel v lehkém polosedu. „Psi mřížka“ těsně obemkla jeho hlavu a krk uzamkla jakýmsi obojkem.

Otcovy oči v tomto momentě již neviděly místnost, ale holoprojekci jakýchsi obrázků. Jeho vědomí zkušeně šmátllo po obrázku zobrazujícím injekční stříkačku. Ikona injekce se zvětšila signalizující spuštění podprogramu. Z ohybu lehátka v místech, kde spočívaly mužovy kotníky, vyjely dvě tenoučké jehly a jemně pronikly do naběhlých žil. Chvilí muž vypadal, jako by klidně spal. Za několik sekund se však jeho tělo stáhlo v křeči. Oči zmateně bloudily, prsty hledaly oporu ve vzduchu pod lehátkem, když nenašly nic, otevřela se ústa v usilovném výkřiku, jehož zvuková složka byla dokonale odstíněna mřížkou. Zůstal pouze drastický škleb otevřených úst a nepatrné křeče. Jeho vědomí se řítilo nekonečnem ke svému ráji, kaleidoskop bílých květů poletujících v planoucím ohni se stahoval a vystřeloval velkou rychlostí mimo zorné pole. Míjel města plná oběšených lidí, proletěl jakýmsi mohutným kostelem, jehož podlahou byla rozkvetlá louka, kde si děti víly věnce. Jako pták řítící se ke hvězdám minul v modrém přítmí noční poušť posetou tisíci vysokými kříži - každý z nich pyšně nesoucí svůj bílý květ: ukřižované dítě ■ věncem kopretin ve vlasech. Velká ohnivá exploze zastavila tyto vize svými rudými jazyky, hustý dým jako dáblův výdech zastavil čas. A když i ten ■ pomalu rozplynul do krásného bílého dne pod modravou oblohou, otec již věděl, že ■ nalézá v ráji. Skupinka rozesmátých nahých žen se bavila

u malého potůčku modelováním postav z průzračné vody. Fabios ■ vznesl ■ letěl vstříc nabízeným rozkoším.

Dvě maličké jehly tiše visely z rudnoucích žil. Ruka s vytetovaným nápisem poklesla do černého sametu, ze svatého hesla zůstalo na denním světle pouze slovo „Hell..“.

Svatý muž ■ prožíval extázi koncentrované nenávykové drogy LSD-D2. Jantarové oči posazené v hloubi černých daleků nehnuté hleděly na Rajské lehátko a jeho nového obyvatele. Skutečnost, že po informačním krystalu zahnilém v žaludku zde přítomné smrtky s uštipanými prsty pasou speciální jednotky CIA kdesi v daleké budoucnosti, byla několik světelných let ■ hranici zapomnění.

„Vypadá to, že se probouzí“, poznamenal mnich nad ležícím Davidem, „Rychle, chyť ho za nohy“.

Dvě postavy táhnoucí lidský pytel vstoupily do temné chodby. Po chvíli klopýtání dorazily ke kovaným dveřím.

„Klíč!“, rozkázal přední zadnímu. Zadní pustil odsouzenecovy nohy, vytáhl z kutny zdobený klíč a nahnul se k prvnímu. První se pro klíč natáhl a David využil své chvíle: skrčil nohy a kopl zadního tak silně, že překvapený mnich odletěl několik sáhů daleko a zůstal ležet. Jeho ruka upustila klíč, který zařinčel o kovové dveře vzdálené cely. Než se první mnich zmohl na výkřik o pomoc, utrhl mu David růženec visící u pasu a stáhl mu s ním hrdlo. Chvilí držel smyčku pořádně utaženou, aby mnich přišel na lepší myšlenky, poté sevření trochu povolil.

„Kde je moje žena?“

„Budeš se sssssmažit...“, smyčka zastavila tok prázdných slov.

„Mluv nebo tě zadusím a tvůj přítel poví, co potřebuji vědět“.

Mnichovy špinavé prsty se zuřivě snažily uvolnit těsné sevření, drásaly vlastní hrdlo do krve. Spolu se slinami vytékala z úst zoufalá slova: „Čtvrtá cela vpravo od ... od schodiště, gchrrrg ... klíče v kutně!“.

Pádná rána do týla chroptění umlčela. Zazvonily klíče a David zmizel v chodbě. Mnichovu zpověď dokončovaly sliny.

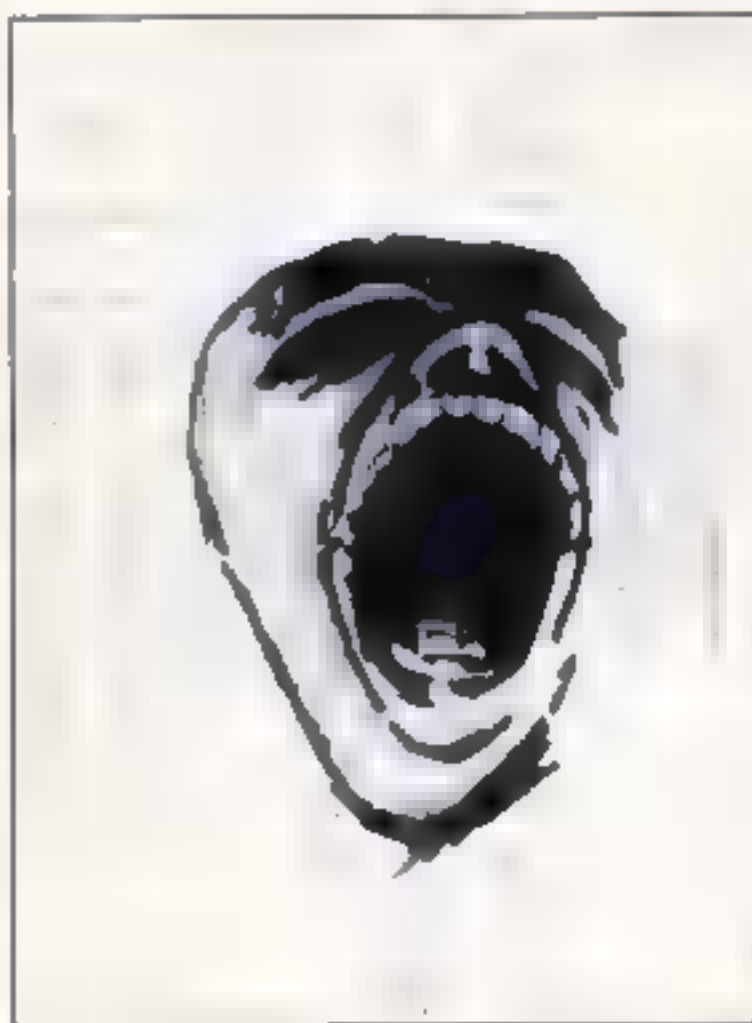
„Ireno, jsi tam?“

„Davide!“

Třesoucí se ruka rychle zkoušela klíče v zámku. Západka cvakla a dveře povolily. Muž ■ žena se našli, přitiskli se k sobě, zrychlený dech se slil v jeden. „Ach Bože, jak...“, David zastavil vzrušená slova: „Tiše, uslyší nás“. Namísto dlouhého polibku proklouzla dvojice dveřmi ■ rozběhla se chodbou. Oba se však brzy zastavili, jelikož ze schodiště zazněl zvuk sestupujících kročejů. Někdo přicházel. David se dlouho nerozmyšlel,

postrčil dívku do nejbližší cely a tiše zavřel dveře. Přitiskli ■ k sobě ■ čekali. Kroky se pomalu vzdalovaly chodbou, nastalo ticho přinášející hlubokou úlevu.

Digitální časoměr vydal pokyn. Jehly lehce opustily lidské tělo ■ malé ranky byly ošetřeny mikromáplastí. Fabios, ještě zpola omámený, sklouzl z rajského lože a natáhl si kutnu. Líným pohybem se dotkl stěny v místě dveří a ta se před ním otevřela. Protáhl se ■ zivl.



Z otvoru ve stěně na něj překvapeně hleděla dvojice mladých lidí - urostlý muž a hezká žena. Fabios jim slabě pokynul rukou na pozdrav. Těsně po probuzení byly halucinace častým průvodním efektem. Mladý muž k němu přistoupil a jemně ho pohladil. Pak byla tma.

David si promnul klouby po tvrdém úderu a v duchu se pochválil, shlížeje na Fabiovo bezvládné tělo.

"Ani se nebránil, zloduch..."

Kdesi zdálky zazněl hlasitý výkřik: "Uprchlí vězni!..." Ze všech stran se sbíhali mniši nesoucí výkřiky a planoucí pochodně. Dveře ve stěně se začaly pomalu zavírat. Aniž by si David uvědomil proč, uchopil Irenu za ruku a vtáhl ji do osvětlené místnosti. Pohled na venkovní svět se ztenčil v úzkou škvíru, která rychle zmizela úplně. Lúno se zavřelo, místnost se opět stala celistvým kruhem bez východu. Irenin zrak sklouzl z lehátka zázračné visícího ve vzduchu na sedící mrtvolu. Vedle těla bylo u zdi pečlivě seřazeno deset uštipaných prstů. Dívku opustily smysly. David položil její bezvládné tělo na jediný viditelný předmět, na černé lehátko. Posadil se ke zdi naproti smrtce a urovnával si běh události, myslel na to, jak se zabezpečit proti pronásledovatelům. Na celém světě však nebylo nedebohtnější pevnosti. Speciální slitina časové buňky byla vskutku tvrdým oříškem, jehož jediným louskáčkem je laser a na ten si lidstvo ještě pár století počká. Nad hlavou dívky se potichoučku uzavřela černá mřížka.

Irena snila zvláštní sen. Ocítila se v neznámém světě plném barevných obrázků. Jakmile na některý z nich upřela svou pozornost, jasné zazářil. Její mysl se zastavila na obrázku ukazujícím noty a houslový klíč. V ten okamžik se celý sen změnil. Uviděla spousty drobných nápisů na černém podkladu. Bylo to nejapíš jakási jména. Náhodně se zamyslela nad zvláštním jménem Vangelis. Z lemování lehátka vyběhli dva kovoví brouci a rychle zmizeli v divčích uších, zazněla velkolepá hudba. Obrázková krajina se opět vrátila. Irena četla neznámé nápisy omámená zvláštní melodií, její mysl rozsvěcela a opět zhasínala obrázky označené GAMES, SEKBASE, POETRY, WINDOWS 7.0. Obzvláště zajímavý byl obrázek hodin, jejichž ručičky byly svázané na uzel. Jakmile na něj upřela svou pozornost, objevilo se opět černé pozadí, tentokrát s mnoha číslicemi a nápisy. Spoustě údajů dominovalo datum 8. July. 1582. Pod ním bylo seřazeno několik dalších číslic, z nichž poslední dvě se měnily bleskové, číslo od konce třetí se měnilo pomaleji, další čísla jen občas. Vlevo a vpravo visely červené šipky. Irena pomyslela na šipku vpravo a některá čísla se začala horečně měnit. Datum se zastavilo na 14. March 2190. V popředí se objevil nápis BEGIN TIME TRANSFER? a písmena: "Y," a "N,". Dívka se zaměřila na písmeno "Y," které bylo lemováno duhovými barvami. V ten moment se číslice rozplynuly. Ucítila pevné sevření na rukou i na nohou, polil ji pocit velkého horka, který však rychle zmizel. Otevřela oči. Byl to ale podivný sen.

Orbitální stanice Twenty-three, nadnárodní zóna, leden 2101

Prísny hlas oznámil: "Zvláštní blášení: Jednotka XD-SCOUT, identifikační číslo 569993276 byla zajištěna v časové hladině patnáct. Nadčasovou zónu naposled opustila 11. 4. 2075 s recidivistou Rutgerem Kroitzem na palubě. Hledaný subjekt patří do skupiny nebezpečných překupníků s kradeným softwarem, může být těžce ozbrojen. Jednotka byla zajištěna proti dalším časovým přesunům a transportována do pancéřového doku F..."

Z nosních direk muže vystupovaly dva kovové řetízky

zavěšené na kroužcích v opálených tvářích. ■ jeho levého ramene bujně rostl trs světle zelené trávy. Muž přiložil laserový řezač k lesklému povrchu časové buňky.

Šéf si naučeným pohybem posunul sluneční brýle: "Dávejte pozor, hoši. Jakmile se objeví, paralyzujte. Pokud bude někdo zlobit, rozstřílejte ho na kusy. Opatrně s tím laserem, Mario, pěkně pomalu..."

"Už to skoro bude šéfe..."

"Připravte si bouchačky a nezapomeňte se usmívat. Ne, aby někdo páčil příliš brzy!..." Vojáci pozvedli ruce s implantovanými hlavními. Jeden z mužů se zamračil na display zabudovaný v jeho zápěstí. Natáhl ruku, zatnul pěst a stáhl sval. Točivým pohybem si odšrouboval špičku lokte. Ze vzniklého otvoru vytáhl kovovou kapsli a zasunul dovnitř novou. Otvor opět zaklapl a trhnul rukou prudce dolů. Celá operace trvala několik sekund. Správný voják musí umět rychle nabíjet.

Kovový ovál odříznutý jasným paprskem zařinčel na mramorové podlaze. Automatické pušky (ruce) se samy zaměřily na dva ustrašené obličej v zčernalém otvoru.

ORBITÁLNÍ

STANICE

TWENTY-THREE,

NADNÁRODNÍ

ZÓNA

LEDEN 2101

Tváře ozbrojených mužů se stáhly ve znechucené škleby, ohniskové zaměřovače zajely zpět za jejich oční víčka.

"Zase opice, všichni půjdeme na infekční, já bych do toho!..." rozčilil se muž s černým baretem, který byl složen napůl z kovu, napůl z masa.

"Jakej kret vůbec může dát časku na hrani vopícím, sakra..." přidal se robot

s náušnicemi. Vojáci zajistili pušky a začali se rozházet.

Opice si padly do náruči. Mario ukázal palcem směrem k dlani a plamínkem, který se objevil na konci jeho ukazováčku si zapálil cigaretu. Mlčky sledoval opičí polibek. Z neviditelných reproduktoru se ozval ženský hlas "Zde sanitární středisko: Dok F byl uzavřen z karanténních důvodů. Odložte si šaty a postupujte podle standardních procedur..."

Odněkud zavoněla dezinfekce.

Šéf si sundal brýle a obrátil oči v sloup, namísto bělma se v nich zaleskly jemné mřížky. Začal si rozepínat košili. Kůže ■ konečcích jeho prstů byla trochu odřená a prosvítaly pod ní tmavé plochy. Jeho hrud byla porostlá hustými chlupy, ■ opálené kůže na mnoha místech vystupovaly kovové spoje s červenými výrobními čísly.

Irena ležela vykoupaná a navoněná na široké posteli, její tělo obejmuto tmavými poduškami. V místnosti bylo příjemné šero.

"Kde to jsme, Davide? Co to s námi dělají, nerozumím jim..."

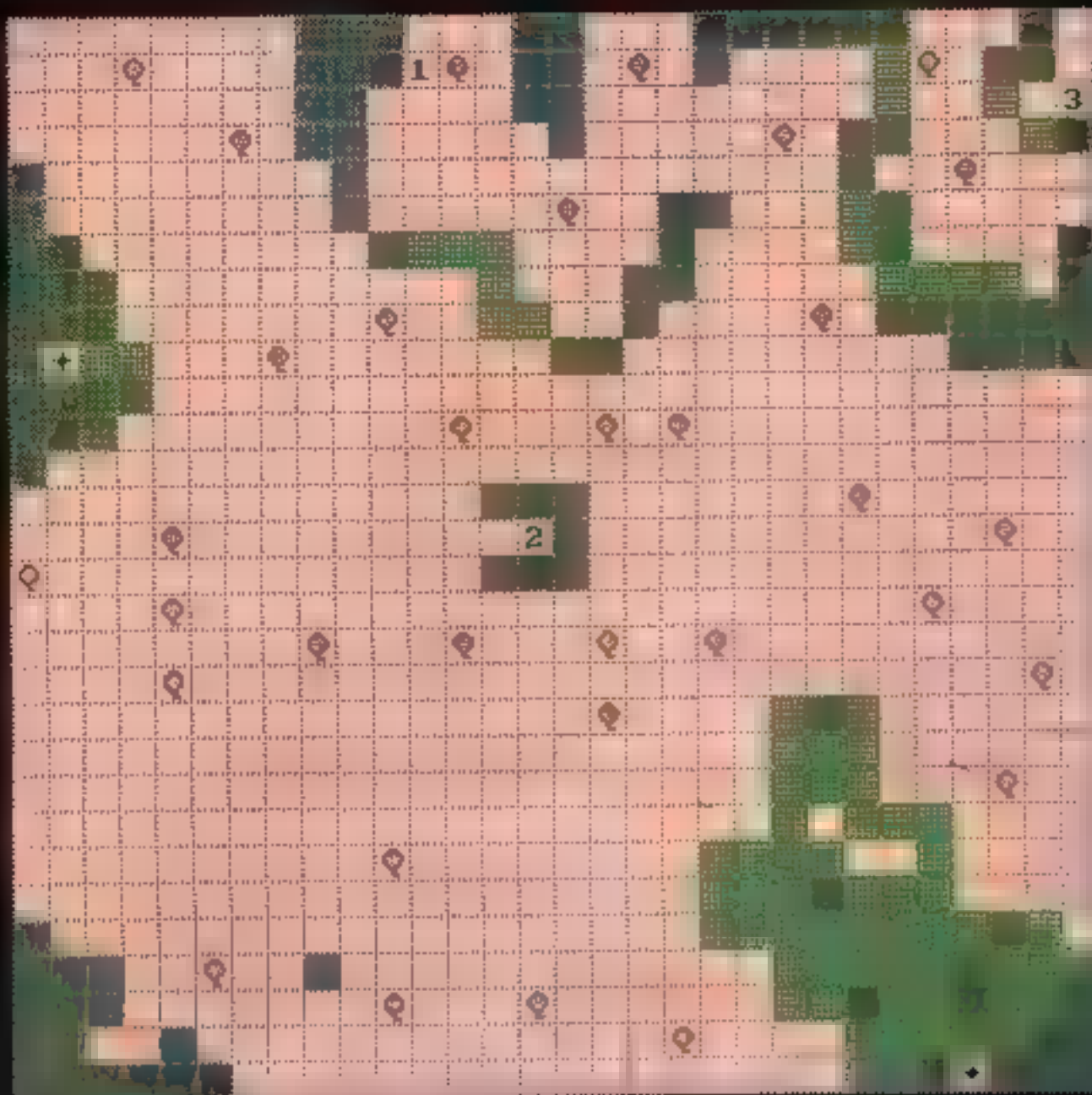
"Nevím, ale myslí to s námi dobře..."

"Bůh stál při nás, měli jsme štěstí, že, Davide?..."

David neodpovídal. Stál nahý u velkého okna, které zabíralo celou jednu stěnu a strop. Venku nebylo nic než černá obloha se spoustou hvězd. Čas od času prolétli v zorném poli zvláštní kovoví ptáci nesoucí rudé pochodně. Hvězdy svítily jako tisíce zapálených lampiček. Brzy se k nim přidaly ještě další dvě. Byly to hvězdy v Davidových očích, jejichž otcem byly Slzy a matkou Fantazie.

ANDREW, obrázky Luke

Level 1 - Hřbitov



1-sekera 2-nausoleum 3-cesta do lesa

LEGENDA

- Schody nahoru
 - Schody dolů
 - Užitečné předměty
 - Osamělý strom
 - Teleport
 - Jakýkoliv spínač
 - Neviditelné plošinky
 - Otevřené dveře
 - Zamčené dveře
 - Mříž v zemi nebo na stropě
 - Falešná stěna nebo stěna, která se otevře
 - Lze možno zapálit
 - Otočlivé stupně
 - Stěna průchozí jedním směrem
- Speciální popsané v legendách jednotliých

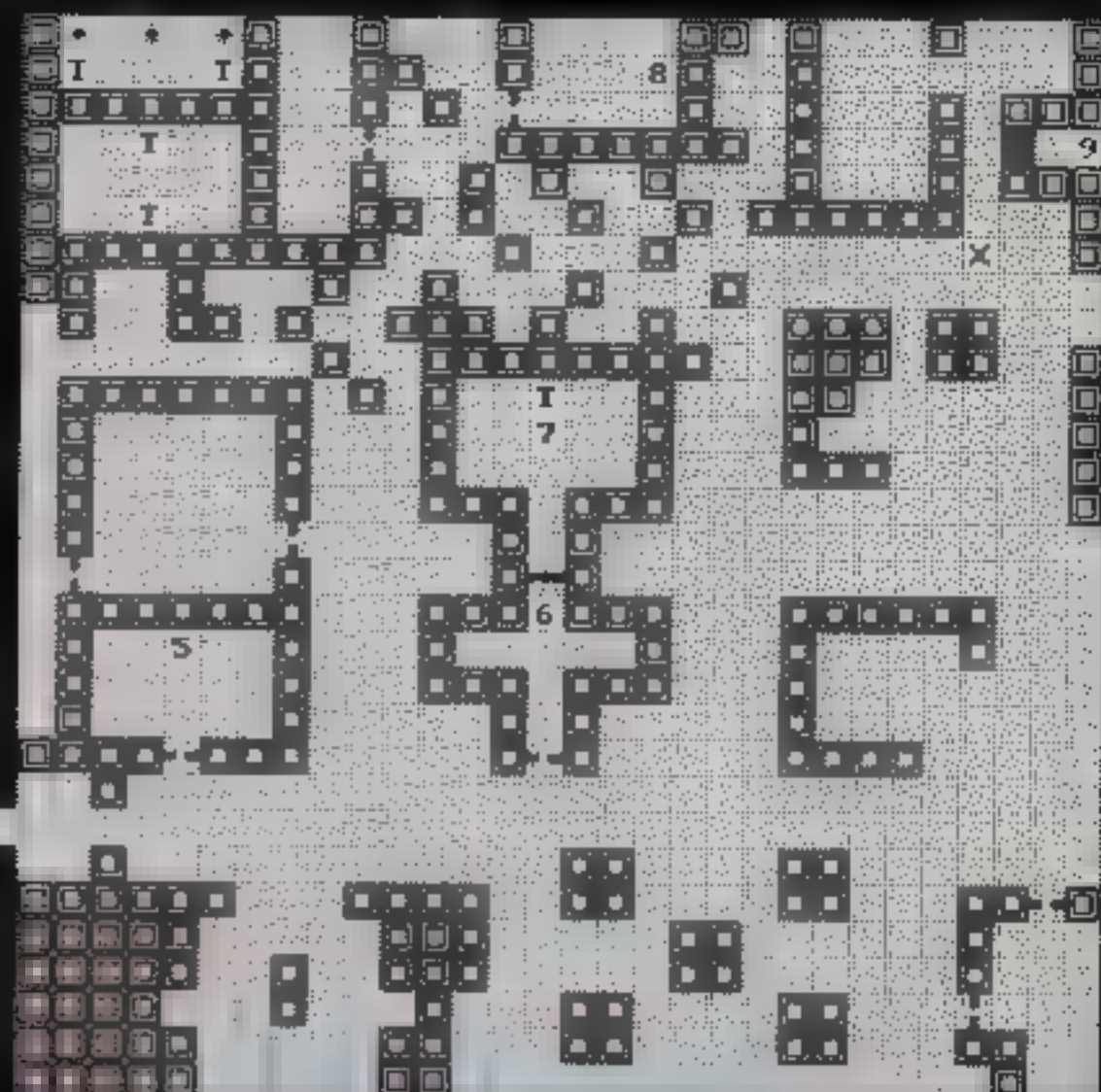
EYE OF THE BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRANNOR



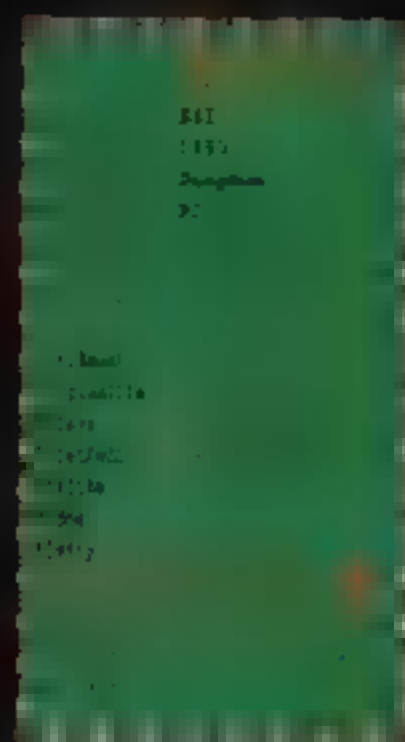
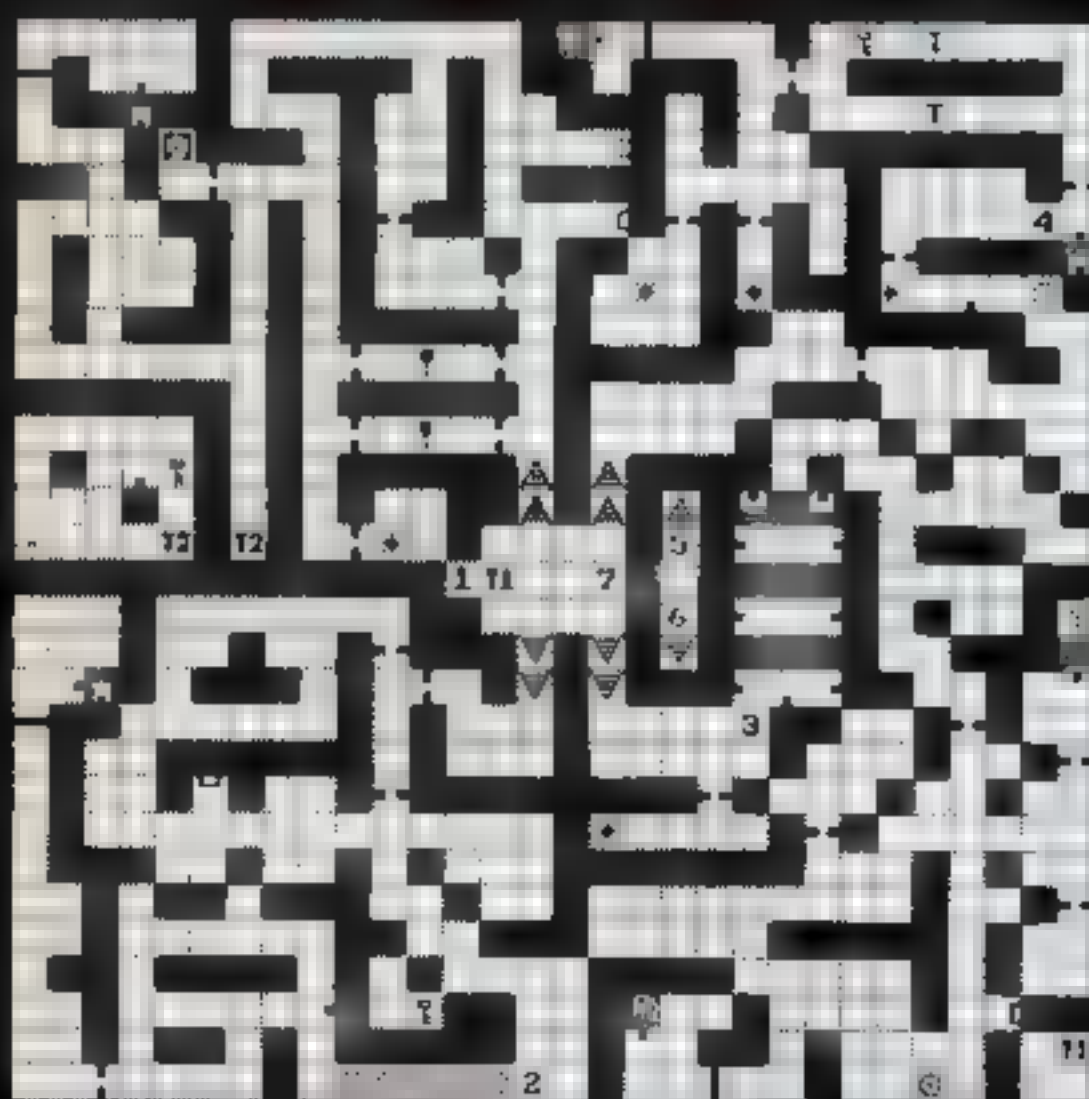
4-na Hřbitov

5-Del
6-Test na předt. dání
7-do Myth Drannoru

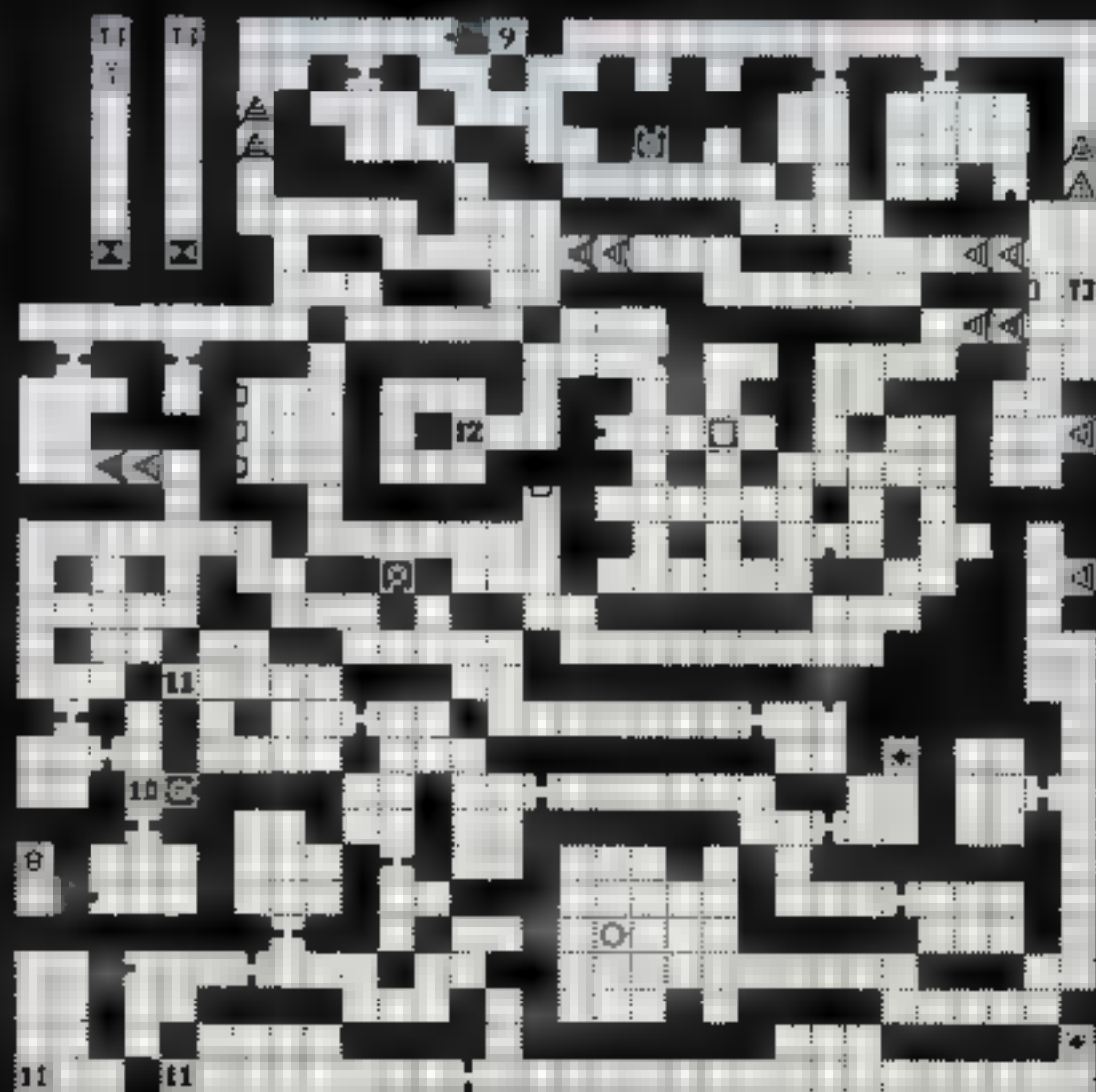
Chodbičky



Mausoleum level 1



1- do lesa
 2- klerik Rex
 3- ponocí Dispel magie
 kružíte pole a seberte
 Crystal key
 4- do chrámu
 Temple of Guilds
 5- do lesí diamant
 6- zasedeno na Cryst. Key
 7- do vzklenku prvního
 vložíte diamant, do
 druhého magickou hůlku
 na strach Wand of Fear
 tři vzklenky s poklady
 poté vyberte ponocí
 Dispel Magic
 8- Wand of Fear
 9- zámek Lathander
 Intervu se poudějí



1-na hōbiter
2-matitiā zlova pōstojan
3.1,2 a 4
5-zaheta nista jdi:
6+ kuvona pōchodit pāma:
7.V.,+E.S.V.,+E.S.Z.,+E.
+J.,+V.V.J.J.,+Z.Z.,+E.S.
E.Z.,+E.,+J.,+Z.Z.
8-tiātkā vyvān telovān
9-3 schoditē
10-6 schoditē
11-chozenia stykōn
12-vyvenōn pāk dān n
otevā stān 7
13-vizitā pō kapitān
14-rad nrb
15-zde spādnut pō kist
16-nrb pōkōnōn plānōn
je pōkōnōn
17-tyte
18-vložit nrb a tēz tōn
pōbit pōkōnōn
slōpā a exit Rad of
Restoration

[View all posts by](#) [Jesse Cougle](#)



EYE OF BEHOLDER III ASSAULT ON MYTH DRAGON

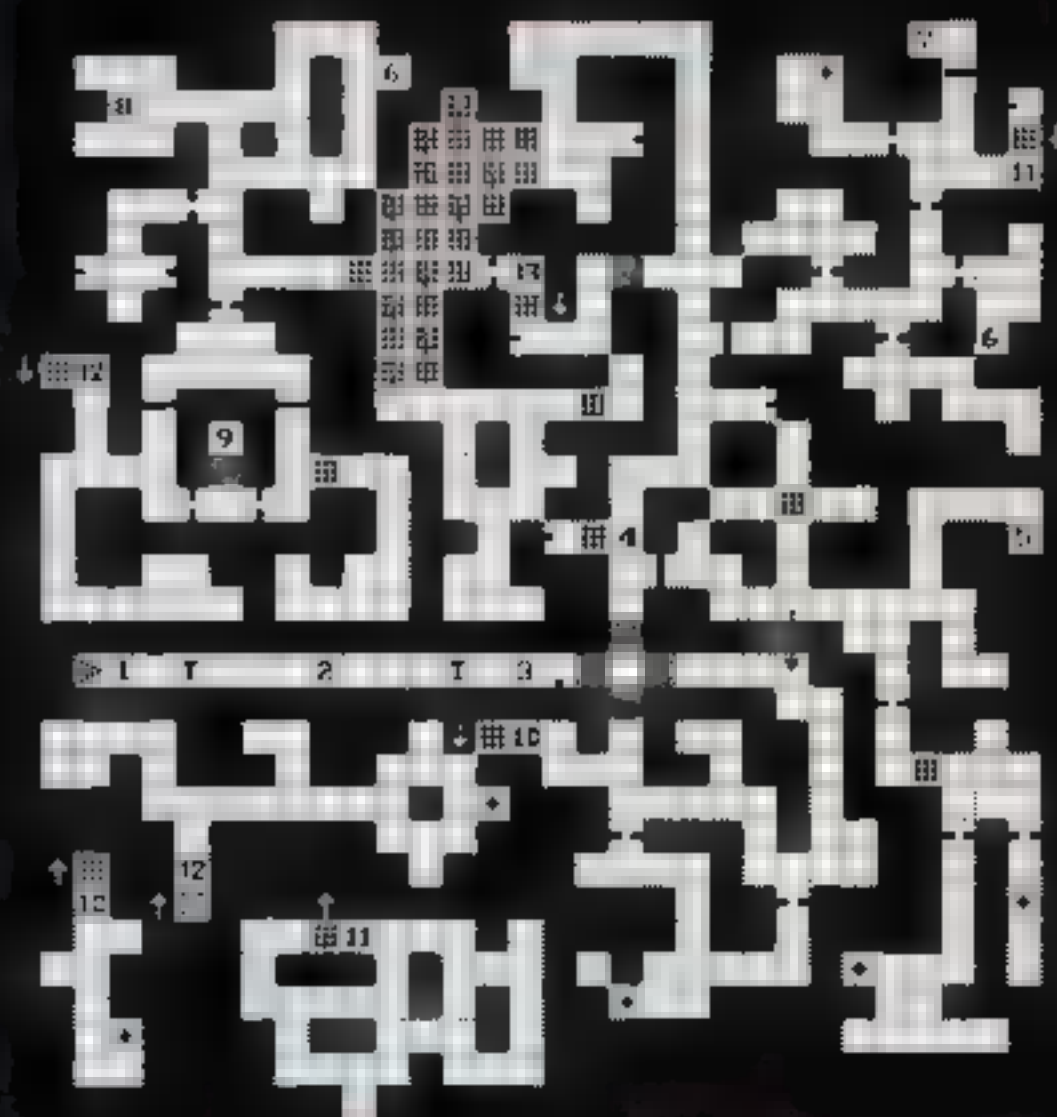
Mages Guild level 1



- 1-do Myth Dragonu
- 2-2 schody
- 3-3 schody
- 4-Torbridanův prsten
- 5-do teleportů lezte podle nápisů na tabulkách a Telep. T6 procházejte následovně:
Jaro - Jižní teleport
Léto - severní teleport
Podzim - východní teleport
Zima - západní teleport

- 1-teleport z level 2
- 2-kouzelník Bug
- 3-uložit prsten Torbridan's ring
- 4-hodit kámen na tlačítko naproti, jakmile se k němu dostanete, opět ho přepněte zpět
- 5-do level 3

Mages Guild level 2



Mages Guild level 3



Mages Guild level 4



Licho

RPG

gaming

Tato rubrika je určena všem, kdož propadli kouzlu fantasy her v hlavní roli (role playing games, dále již jen RPG). Zde vás budeme postupně seznamovat s tím, co bylo na tomto poli vytvořeno. Budeme se zde věnovat herním produktům firem jakoSSI, Sir-Tech, Origin, Silmarils a dalším. Budeme diskutovat navody, recenze a rady pro ty, jež je potřebují.

V tomto čísle se budeme věnovat převážně ty Strategic Simulations Inc. Ta je známa především svou trilogií Eye of the Beholder (ve spolupráci s týmem Westwood association) a ságamí Forgotten Realms, Dragon Lance a spoustou dalších, do nichž patří hry jako je Pools of Darkness, Treasure of the Savage Frontier, Dark Queen of Krynn atd. (ve spolupráci s firmou Micromagic).

Mezi hráči si SSI získala oblibu především proto, že ve svých „dungeons“ využívá pravidel stolních her Dungeons and Dragons a Advanced Dungeons and Dragons (ty TSR) oblíbených po celém světě (u nás vznikl podobný systém pojmenovaný Dračí Doupě). Není asi nutné představovat vynikající trilogii Eye of the Beholder. Méně známé jsou spíše hry vytvořené ve spolupráci s týmem Micromagic jako jsou Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness, Champions of Krynn, Death Knights of Krynn, Dark Queen of Krynn a mnoho dalších.

Tyto hry se již na první pohled výrazně liší od standardních RPG (jako Black Crypt, Dungeon Master atd.). Neodehrávají se totiž jen v temných kobkách, v nekonečných a smrtících labyrintech, ale ocitáte se i ve volné přírodě, v ruinách starobylých měst, v korálových podmorských hřbích, zkrátka prostředí připravené programátory je neobyčejně pestré. V těchto hrách není úkolem probít se k finální nestvoře a zničit ji, ale pomáhat utlačovaným obyvatelům zapomenutých říší, hledat dávno ztracené poklady, znovuobjevovat zmizelé kontinenty a potlačit zlo na každém kroku. Každá hra má svůj unikátní příběh, jehož součástí se stáváte.

Zcela specifické je vlastní ovládání hry a systém boje. V případě konfliktu vidíte celé území souboje v pseudo 3D grafice, přičemž po kolech ovládáte pohyby a rozmístění jednotlivých postav vešle družiny. Máte kdykoliv možnost utéci, z boje třeba jen s jedinou postavou, máte prostě mnoho alternativ jak vyřešit vzniklou situaci.

Nebudeme se zde zabývat každou z výše uvedených her, z nedostatku prostoru, ale zaručujeme vám, že jste-li RPG fanď, nebudete se při jejich hraní nudit.

Pro mnoha letech tvorby firma SSI připravila pro příznivce svých her opravdové překvapení. Tím je editor FORGOTTEN REALMS - UNLIMITED ADVENTURES. Tímto firmou SSI vkládá do rukou svých uživatelů výsledky své mnohaleté práce. Veškeré rutiny (grafika, zvuky), jež byly použity při tvorbě jejich předchozích produktů, máte nyní k dispozici.

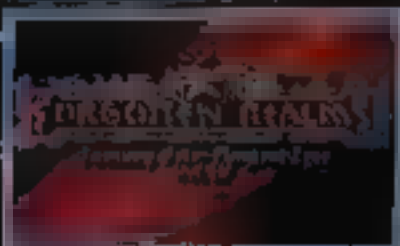
Vše je uspořádáno v jednoduchém editor, jež vám umožní vytvořit vlastní dobrodružství, jak ze použitých zabudovaných grafiky, tak vlastní importované. Můžete tak pro sebe a své přátele vytvářet stále nová a nová vlastní dobrodružství. Přejeme vám hodně úspěchů a spoustu zábavy u tohoto vrcholného produktu ty Strategic Simulations Inc. Annoyed.

Hodnocení UNLIMITED ADVENTURES EDITORU není na místě a to z důvodu zcela prozáclckého posudku se o něj.

Sépe Spellhammer a její družici čítající Písače of Spellmages (ještě větší pláštěna známá jako Písači vesmíru) nás zavede do polehů magické vesmírné lodě do tajemných hlubin kosmu. Zde nové jsou souboje vesmírných lodí a to Wing Commander. Písače se nejedná o science fiction, je to čistě fantasy.



Klasickým představitelom tvorby SSI je hra Pools of Darkness z níž jsou náležitější obrázky. Odborníci z našeho týmu RPG ověřili, že se jedná o jednu z nejlepších her v hlavní roli.



Vy, kdož nesíte po hupkách šedí - nebo desetistupňové kačky, vězte, že právě vám je určen editor Unlimited Adventures of firmy SSI. Při relativně jednoduchém ovládní můžete docílit velmi náročných výsledků.

Toto jsou obrázky z prvního dílu nové série DARK SUN SMATTERED LEADS. Revoluční provedení grafiky zkrácí pohled na podivnou a smutný příběh se stáhlý nejoriginálnější z desítek předek SSI.



Posazen druhým mikroprocesorem s 5 RAM pro video a 64 bitů RAM pro Super Nintendo mikroprocesory zpracovávají 16-bitová data ze všech svých průběhů, výpočty, video a audio. V audio paměti SEGA naprob tomu hruji používání jen 8-bitových dat pro v



Gary Whipple

NINTENDO

Právě to ani tak dlouho a už je to tady. Další z automatových gigantů se bohužel poněkud opožděně, ale o to větší razancí objevuje i na našem trhu. Vedle nás již trochu známějšího Sega setkáváme i s výrobky další firmy, zabývající se oblasí užze známou našim rodičům. Panem et circensas (=Chléb a hry), bylo to starých Římanů a je částečně i našim meslem, protože pro většinu z nás jsou hry takřka denním chlebem. Nintendo se počítá s tím, že je tedy předmětem zájmu a na tomto místě se tedy tenkrát objevil ve výrobky firmy Nintendo. Tentokrát to ale není něco těžšího, protože jen málokdo z vás výrobky této firmy zná. Až do nedávna, kdy se toho úkolu zhostila firma MPM, neměla totiž japonská Nintendo na našem trhu zastoupení. Majitelé těchto výrobků se tak rekrutovali především z řad západních distributorů, kteří je valice rozšířili, a kde byla také jediná možnost jejich nákupu. Všechno je dnes ale jinak a tak si každý z nás může koupit jakýkoli výrobek firmy Nintendo přímo v naší zemi. Na stránkách našeho časopisu najdete množství zajímavostí o výrobky této firmy, budeme si povídat o automatech Nintendo a budeme se těšit na vaše dopisy týkající se těchto strojů. Než přejdeme k popisu jednotlivých modelů přístrojů a k seznamu první hry, která se

na trhu Nintendo trochu blíže. Tato firma vznikla již více než sto let, v roce 1889 v japonském Kyotu. Její první výrobky byly hračky, ale časněji hráci karty. S výrobou elektrických her započala Nintendo až počátkem 70 let (LCD hry, TRICOTRONIC hry). Ones je Nintendo nejznámější výrobce videoher a patří k nejúspěšnějším japonským firmám. Je známá i vedoucí hospodářský časopis Japonska, Keisei Shimbun (také tak zvaný - Red). Dvakrát po sobě Nintendo jako nejúspěšnější na burze zaznamenala podniku ostrovního, ještě před hospodářským časopisem Toyota. Nintendo je na trhu již základní součástí každé domácnosti; přenosy černobílých GAME BOY, osmibitový NES a konečně barevný SNES. Nejvíce zajímavostí podíval se na výsledky studie zabývající se srovnáním hrajících hráčů automatů mezi hráči v sousedním Rakousku.

GAME BOY

- je ve 12% všech rakouských domácností
- s tímto přístrojem si hrají z 50% dospělí a z 50% dětí a mládež
- 50% hráčů je mužského a 44% ženského

poháněný NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (NES) je v 8% rakouských domácností

- 49% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let
- 32% hráčů je ve věku od 12 do 17 let
- 19% hráčů je starší než 18 let

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM (SNES)

- je na trhu teprve od začátku roku 1992, přesto je dnes na trhu okolo 60 titulů softwarových novinek, přičemž každý měsíc přibývá 4 - 6 nových titulů
- 25% hráčů je v rozmezí od 6 do 11 let
- 31% hráčů je ve věku od 12 do 17 let
- 37% hráčů je starší než 18 let
- v 6% hráčů je kategorie nazvaná pravděpodobně neustálým hraním zapomněli na okolní svět - na svůj věk - Red.)

Ještě než se pustíme do popisu jednotlivých přístrojů dovolte mi ve stručnosti zopakovat některá z mých uvaž, uvedených v 16 čísle EXCALIBURU. Tyto uvaž se týkaly především rozdílu mezi domácí počítače. Ještě stále jsem si nejistotou, že stojí

za to zvážit, proč si vůbec člověk JAKÝKOLI přístroj kupuje. Doporučuji rozvážit, zda se vyplatí koupit nějaký výkonný, nebo JEDNOUČELOVÝ domácí automat na hry, anebo koupit sice dražší, nicméně mnohem všestrannější počítač, na kterém můžete obdivovat krásu velice kvalitních her, ale kromě toho ještě jako využití mnohem více (psaní textů, práce s daty, grafické možnosti, různé hudby, programy, atd. atd. atd.). Je nesporné, že obdivovat počítač je zajímavé, vyžaduje i nějakou dobu a úsilí a hry nejsou vždy tak jednoduché. Je dokonce stále připojit přístroj k televizi, připojit se do kapsy, zasunout herní pásku a oddávat se hře. Je to výborné, když tyto úvahy vyzní jako nějaká rada a přehnané vyzdvihování počítačů. Je samozřejmé, že tyto dva druhy přístrojů nedají dost dobře srovnávat, protože jsou každý poněkud jiného zaměření. Doporučuji však před koupí ČEHOKOLI jen položit si otázku, zda je právě tohle to pravé, a zda nebudete v budoucnu poříbovat něco jiného. Pokud uvaž, podívejte se konečně na první a zatím nejvýkonnější domácí firmu NINTENDO. Hra začíná...

GAME BOY

ještě dříve nabízených her. Ne, pokud se obáváte toho, že vás zná na malý displej časem omrzí a vy zatoukáte po něčem větším a barevnějším. Ano, GAME BOY má svoje výhody (malá cena, široký sortiment software, propojení dvou přístrojů, malý rozměr), ale má i svoje nevýhody (černobílý displej, jednoduché hry). Na tomto místě bychom GAME BOY neměli doporučit. Doporučuji jen uvaž, na jak dlouho se domníváte, že vám vydrží zabavit s tímto bezesporu roztomilým, malým, ale méně ne příliš výkonným přístrojem. GAME BOY není přístrojem, se kterým je možné strávit hodiny a hodiny hraní v klidu domova. Je ale tím nejlepším přístrojem do metra, autobusu, vlaku, či čekárny zubní ordinace. Pokud se přece jen rozhodnete pro koupí GAME BOYE, radím vám v čekárně u zubního lékaře zůstat zvak anebo použít sluchátek. Ostatní pacienti se nemají čím uklidnit.

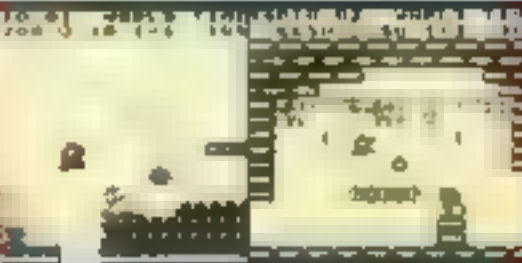
TETRIS

Co se dá ještě a totohle her? Těžko by se našel jakýkoli příznivec počítačových her, který by TETRIS neznal. Přátelé her, buďte si tedy vědomi toho, že TETRIS existuje již pro GAME BOY a vypadá krásně slušně. Skládání jednoduchých obrazců do sebe je velice kvalitní zábavou, o které se však již tomto místě netřeba ani rozepisovat. Dodám snad jen, že je na GAME BOY poměrně rychlá a nabýt zdlouhavého „vymazávání“ mohla by být rychlejší. V tomto případě je TETRIS právě tou hrou, která se hraje neustále, a se kterou se lze bavit stále a stále v celém světě.

SUPER MARIO LAND



a další nekončící příběhy Mario v pohádkové zemi. Bohužel, na GAME BOY nedosahují takovéto kvalit jako verze pro NES či SNES. Postavky jsou malé, sice roztomilé, ale opravdu malé. Na rozdíl od SUPER MARIO WORLD (pro SNES) chybí Mario pláště i postavička dráčka Yoshiho, ale namísto toho se Mario může prohánět v letadle či



v prostoru. Hra je poměrně rozsáhlá a jistě pobaví dlouho, než člověk pronikne do všech úhlů, tak potřebných k dokončení této hry. Mario je klasika a patří k firmě NINTENDO slavně neodmyslitelně, jako Sonic k firmě SEGA či gumový panák k firmě MICHELIN. Je zřejmě i neodmyslitelnou klasikou pro NINTENDO GAME BOY, ale ať se snažím jak se snažím, nemohu přesto mít na takové kvality, jako jsou v SUPER MARIO WORLD pro SNES. SUPER MARIO LAND pro GAME BOY je jednou z lepších her na tomto přístroji. Pokud vás ale nezajímá ani Mario, pochybuji, že na GAME BOY najdete svou oblíbenou hru.

MEGA MAN II



Takže hra patří mezi klasiku. Je to hra, která chodí, stejně jako přerážná hra všech her pro GAME BOY. Je to hra, že se s ní se budete se svým hrdinou probírat a sice devět různých úrovní, které ve



světě nejrozdílnějších fantastických světů. Utká se s mužem ze dřeva, železa i z vládou vzduchu. Casio narazíte na nespočetné množství nepřátel: křeč na vás budou neustále inčit a vylézat z dír, které zřejmě nemají. Kromě toho jsou všechny postavy natolik inteligentní, že před nimi většinou neteče žádná MEGA MAN II se tak stává hrou pro všechny masochisty, kteří chtějí neustále trpět útoky odpudivých nepřátel. Utrpění nepřátel netrvá dlouho, protože smrt tady hraje největší zhruba každých pět až sedm sekund. MEGA MAN II je vskutku jen pro ty nejtvrdší z nejtvrdších.

TOM & JERRY



A je to tady. Dvě nerozluční přátelé/nepřátelé se objevují i na display GAME BOYE v úrovních arcade, která je již na poměrně slušné úrovni. Hráč se tedy sžíje s postavičkou nebo Jerryho, který máš, a v úrovních (ulice, park, dům, atd.) vyhledat nejrozdílnější nástrahy, samými se potká se slavným známým - Jerryho, který s oblibou vyskakuje z popelnice a útočí na procházející myši. Často čeká řada nástrah a pastí - potlučeš víka od kanálu, bodáky na podlahu, padáky žaludy a další a další nepřehlednosti, ale snad dopadne a Jerry se řada nástrahových synů, aby měl sílu na další úroveň. D GALAXY BX II. 19 pěkných cen! Kč (3.5"). denním listku adresu: 15, SVITAVY 568 02 www.oidgames.sk

A bychom vám trochu usnadnili výběr pro SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, zařazujeme další pravidelnou rubriku o hrách pro tento systém. Byli bychom rádi, kdybyste nám psali vaše názory a pokud budete mít zájem, napište nám, o kterých hrách byste si chtěli na tomto místě něco přečíst. Pokud to bude v našich silách, pokusíme se vám vyhovět.

SUPER MARIO WORLD



75% MARIO, MARIU, MARIU! Vždyť děti v jedné televizní reklamě. Mario, jsi ženatý? Play se děti volají na telefonním NINTENDO - help line v sousedním stáku. Ano, Mario je velice oblíbená postavička a plní mnohé úlohy maskota firmy NINTENDO. Co je tedy na této postavě tak zajímavého a "empatického"? U většiny oblíbených postav (jsem si jistý, že i vy) na to, že se s nimi setkáváme v řadě různě kvalitních programů. Podívejme se tedy společně, jak se dostal Mario v jedné z těchto her, SUPER MARIO WORLD.

Mario dorazil na rozsáhlý ostrov za svým starým přítelem, dráčkem jménem Yoshi. Jako však bylo jeho překvapení, když Yoshi, nenašel v jeho domě na pobřeží. Yoshi se totiž vydal na cestu za zachráněným princeznou jménem Louloulou (Zabulouka?), která byla unesena zlým dráčkem, který se pro změnu jmenoval Bowser. Mario se tedy vydal za Yoshiho a zlí zachránce nebohého princezny. Po chvíli bloudění dráčka našel a oba pak společně pokračovali v dlouhé a nebezpečné cestě po rozlehlém ostrově.

Tak tenthle příběh jistě není náročný, ani zajímavý, takže a přestože v podobě "zabí" princezny zachráněné není tím nejzajímavějším cílem. Tak jako se u všech výdvy bere lživá Mariova úloha, když na v nápadu. Podívejme se ale hlouběji na hru samotnou. SUPER MARIO WORLD je klasická 2D akční "plošinová" hra. Když si pamatujete hry GIANA SISTERS či WONDERBOY, má téměř ucelenou představu o vzhledu SUPER MARIO WORLD. Když jsem tuhle hru viděl poprvé, přiznávám, že mi ani trochu nezaujalo. Jednoduchá, ale opravdu jednoduchá grafika, znázorňující malou ostrině silně zavalitost. Jednotlivé úrovně jsou sice plné zajímavých a originálních nápadů, ale jejich zpracování alespoň zpočátku, takové není ničím výjimečným. Samozřejmě že kvalitní hry nelze posuzovat jen podle grafického zpracování, a tak jsem s malými rozpaky nainstaloval ovladač do rukou a začal se s Mariem pohybovat po jeho Super světě.

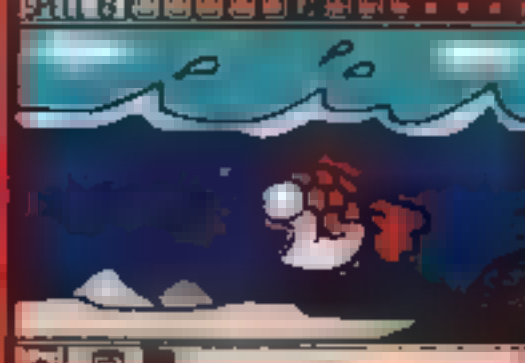
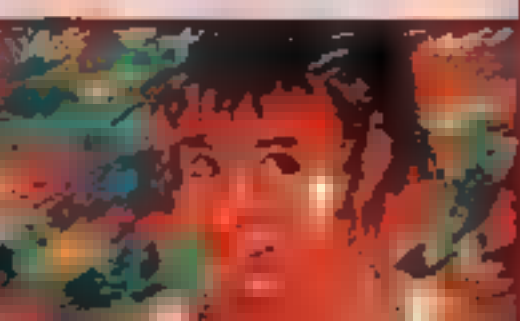
Po chvíli jsem zjistil, že takhle hra není vůbec špatná! Za několik okamžiků jsem našel Yoshiho, "osadil" ho a pokračoval v cestě. Vzápětí jsem se začal opravdu vybírat. Hra je plná nápadů, a to skutečně originálních, jen samotná postavička Mario má několik roz-

manitých podob, je tu obyčejný Mario, který se (a) snědení houby typu Muchomůrka čený na) značně nafoukně. Imoza bioplyni, vyrostle a stává se silnějším. To ale není všechno. Mario může také nalezl jakousi květinu, která mu umožní střílet ohně. Po sezení pečlivě se z Mario stane - Mario v pláši (kříženec Mario a Supermana) pomocí kterého může báječně letat a plouti i ve vzduchu. Kromě toho je zde samozřejmě voda na Yoshiho dráček pomocí používá svůj, poněkud přerostlý, jazyk k podání nepřátel a následnému plivaní. Když. Pokud máme navíc štěstí a nalezneme pro nás nějakou květinu, může si Mario na jeho hřbetě zperat vysokou nad povrchem. Kromě toho je Yoshi značně nenasytný a tak nechty poerčí kouskování jablek ze stromu. Hra je velice rozsáhlá a - po velice dlouhé námaze 30 mi nepadařilo ji dokončit. Důvodem však nebyli ani tak nedostatek schopností jako nedostatek času, protože osmi leti říše je skutečně čerstvá. Je tedy opravdová věc, které musí Mario vykonat, než stane před tváří krásné princezny. Cestuje po rozmanitých plánincích, nebezpečných vesích, chladných podzemních jeskyních, zpola zatopených vodách a dalších a dalších prostorách. Každá úroveň je naprosto jiná a nic se neopakuje v stereotypní a bezduché budování, jednou je třeba obkrožit pláši a letat vysoko v oblacích, jindy musí Mario opatrně plavat na bobu pod vodou, cestou jeho úroveň musí prosmat a jinde je zase upamínána jeho zručnost při skákání nad hrubými propastmi, aby se na konci každé z šesti rozmanitých částí dostal k jedinému nebezpečí: zlým nepřítelům v jedné tváři. V každém případě si tedy přide na své každý nový akční hru, které se nepo- jímá křeč a násta, že které jsou i tak zajímavé a zábavné. Mario rozhodně stojí za sledování, nekupovat kvalitu hře SUPER HES se zle, není výpověď.

MARIO PAINT



80% Když jsem se dostal k této hře, zjistil jsem, že vzhledu obilných postav ve většině množství programů, nemůžu jsem do většího z dalších programů, kde se postavil Mario, vyskytuje se totiž program MARIO PAINT a slovo program je zde zcela na místě. MARIO PAINT je totiž, jak ostatně napovídá jeho název, programem kreslícím. Když si uvíme kreslí program představuje řada z nejvíce profesionálních grafických programů, jak DeluxePaintu na až po Adobe Photoshop. SNES samozřejmě nenabízí takové grafické programy, jako profesionální počítače. Kreslícím programem MARIO PAINT také odlišně není vytvářet hodnotnou uměleckou dílo přesné technické vykresy či dokonce layouty, ale časopis. Posláním tohoto programu



je přeprogramován tak, aby fungoval jako základní postup, běžným programem se standardním grafickým programem. Jsou zde k dispozici různé druhy tužek, štětce, možnosti kreslení jednoduchých geometrických obrazců, vzory pro vybarvení, práce se sprejem, přesné ltk, jít jako vždy z jiných programů. MARIO PAINT však není jen programem kreslícím, je tedy i možno animovat obrázky, a to velice jednoduchým a nenáročným způsobem - k dispozici jsou čtyři šesti a devět animací, které



MARIO PAINT je koncipován tak, aby fungoval jako základní postup, běžným programem se standardním grafickým programem. Jsou zde k dispozici různé druhy tužek, štětce, možnosti kreslení jednoduchých geometrických obrazců, vzory pro vybarvení, práce se sprejem, přesné ltk, jít jako vždy z jiných programů. MARIO PAINT však není jen programem kreslícím, je tedy i možno animovat obrázky, a to velice jednoduchým a nenáročným způsobem - k dispozici jsou čtyři šesti a devět animací, které



Až když by to ještě nestačilo, pomocí programu MARIO PAINT lze navíc velice jednoduše vytvářet hudbu do notové osnovy se zaplacením noty, rychlým jednotlivé obrázky, které vydávají charakteristické zvuky, písařské chroty, houba dmi, GAMEBOY písečka mlouka, pesek tláka (váže), mluví si, nevymyslel! Většina obrázků má souvislost s již zmíněnou hrou SUPER MARIO WORLD a samotné přehrávání melodie (která může být mimochodem i to) masai probíhá také sverázne; po vršku noty je osnovy běží Mario, který si na každé skupině obrázků not poskočí.

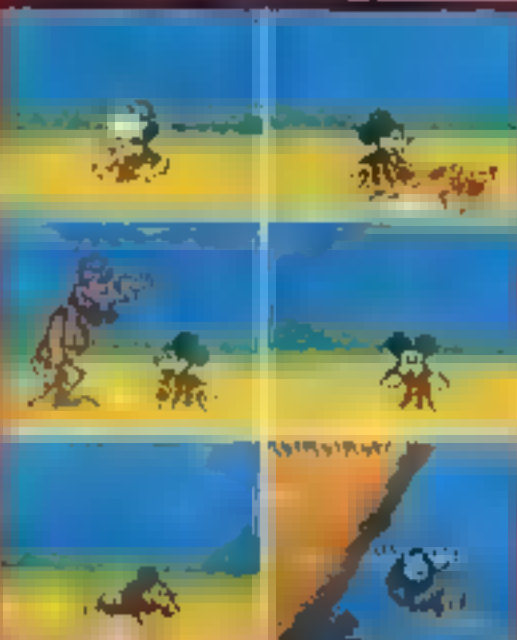
Ještě, že kreslení by jen stěží mohlo být realizováno pomocí klávesových ovladačů, ale NINTENDO pamatuje i na tento problém. V rámci s programem MARIO PAINT naleznete totiž kromě modulu a návodu k obsluze také originální NINTENDO myš i s podložkou! Poslední zajímavostí tohoto, i tak vynikajícího programu, je jedno drobné rozptýlení: pokud vás omrzí kreslení, animování, skladání hudby či všechno najednou, je i program zahrnuje jednoduchá hra testující postřeh a práci s myš. Ptáte se jak? Je, meno je GNAT ATTACK (Komáři útok) a její náplní není nic jiného než plácání nalétávajících komárů rukou s plácačkou naouchy. Nadhera!

MARIO PAINT není profesionální program a s jeho pomocí ještě nevytvoříte žádnou použitelnou kresbu či hudební skladbu. Pokud se ale chcete naučit pracovat s podobnými programy, není nic lepšího než držet se starého známého hesla „škola hrau“.

THE MAGICAL QUEST



88% Každá srovná pohádka má své začátek a konec, a tak začneme, tradičně, od samotného začátku. Jednoho krásného, slunného letního dne si hrály oblíbené Disneyovy postavičky na louce nedaleko svého domu. Jejich pestrobarevný měček se však znenadání zatoulal a vášnivý pes Pluto se jej vydal pronásledovat. Vzápětí však zmizel za ohradou i Pluto a přátelům nezbyvalo než se vydát na dlouhou a strastiplnou cestu po jeho stopách. Mezi hlavními páťáky patří Mickey Mouse a MAGICAL QUEST je právě jeho cestou po obrovské pohádkové zemi. Hned na samém počátku cesty se Mickey setkal s hodným čarodějem, který mu oznámil smutnou novinu, Pluto byl zjeť vládcem této země - císařem Pope, mocným kouzelníkem - který jej brzy zakryje pomocí jednolito ze svých silných kouzel. I přes čarodějovo varování se Mickey vydává na dlouhou cestu, aby svého přítele zachránil ze spárů rozpomněho Pope.



Jenliže je Disneyworld světem pohádkovými, je i hra MAGICAL QUEST neuvěřitelnou pohádkou. Jedy se může, jako jsou skryté schopnosti přístroje SNES. Až na první pohled je MAGICAL QUEST hrou, které běží doch- ovské, ale opravdu obrovské množství různých barev, dokonale a rychlé animace, velké postavičky, plynulé scrolling, spousta detailů a k tomu všemu ještě perfektní hudba a efekty! Nemí to ale jenom provedení, kterým MAGICAL QUEST upoutá - na každém kroku je tedy taková spousta originálních nápadů, že se člověk nestačí divit, napadlo by vás třeba, vřhnout ze stromu malé rajče, rozložit jej jako vrtaku, v letu zachytit a nechat se jím vynést nahoru? A napadlo by vás balancovat na jednom rajčeti při přejíždění nebezpečných bori- tů? Zajímavým spásením a perfektním nápadem je také změna oblečení, které má Mickey na sobě, a tím i změna jeho činnosti, kromě klasického převleku je tedy v dalších částech hry oblečení s turbanem, pomocí kterého lze vydržet libovolně dlouho pod vodou a používat kouzla k mčení nepřátel, je tedy také požární- ke oblečení, které umožňuje stříkat vodu a hasit tak ohnivé mužiky a podobnou havič a Mickey má konečně k dispozici horolezeč- kou výbavu s provázem a hákem ke šplhání na vysoké skály. Převleky lze samozřejmě dovolně měnit a tím využít v tu pravou chvíli ten pravý postup.

THE MAGICAL QUEST nepatří mezi hry příliš náročné a rozhodně se vám podaří tento Uko- splnit za několik hodin. Ostatně, jna možnost ani není, protože bohužel chybí ukládání pozice. Šest velice rozsáhlých úrovní je tak per- fectně zpracováno, že tuto hru ještě neodložíte po jejím dokončení, ale jistě se k ní rádi vracíte. Opravdu to stojí za to!

NINTENDO



1. **Introduction**
 2. **Background**
 3. **Methodology**
 4. **Results**
 5. **Conclusion**
 6. **References**

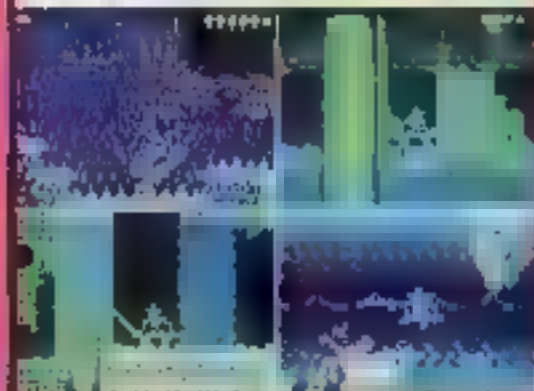
Všechny nové systémy včetně
p domek uvedených prodejnách MPM
147 00, Praha 4.

Pokud jste přestavce jsme tady s dalším nakladem her pro SEGA MEGA DRIVE. Doufáme, že jste s naší nabídkou spokojeni, a že vám naše minirecenze pomohou při výběru nových her. Tentokrát vyhovujeme vašemu přání psát o horkých novinkách a přinášíme vám popisky šesti z nejnovějších her firmy SEGA. Všechny hry mají společného jmenovatele - jsou ryze akční. Tak pevné nohy a stabilní ovladače!

CHAKAN



80% Chakan, no. Hlavní hrdina dostal zasloužit na svých musloch. Tentokrát nepůjde o žádnou z těch legendárních latinských zbrojek. CHAKAN je hra ještě o něco poněkud morbidnější než Jánosikova historie. Začínáme ale od začátku. Světlo světa již spatřila dlouhá řada her. Mlékárny hry byly dobré, ano. Tak už to chodí. Tak proč to pořád opakovat? Heda! Věšinu mluví ale jeden společný syndrom. Když hráč už už v podobě letěl, dovedl, zvládl, vyčkal, tanku či detekce jehly, zraje, byla to známka jeho vyspělosti a nové zkušenosti a hra nabyla pokročila. CHAKAN je ale originální od začátku až do konce. Cílem hry totiž není nic jiného než zemřít! A ten, komu se to podaří (ve hře pochopitelně), úspěšně pokřižuje hru. Příběh hlavního hrdiny je tak smutný a ponurý, že se možná ani nebudete na tyto slánky, ale přesto Chakan byl vždy silný, věčně zkušený a nesmírně pyšný bojovník. Silou svých mečů celý život bojoval proti zlu a neváhal použít ani nejtemnější magii. Když jej sárha Smrt vyzvala k souboji, postavil se jí a porazil ji. Jeho odměnou byla zároveň jeho hrota, ve své pyšné hlávě požadoval nesmrtelnost pro svou duši a král Smrt mu vyhověl. Teď bloudí jeho duše po temných zákoutích světa a hledá odpočinek a klid. Přátelům se ale musí vysvětlit, proč se vrací zpět na svět.

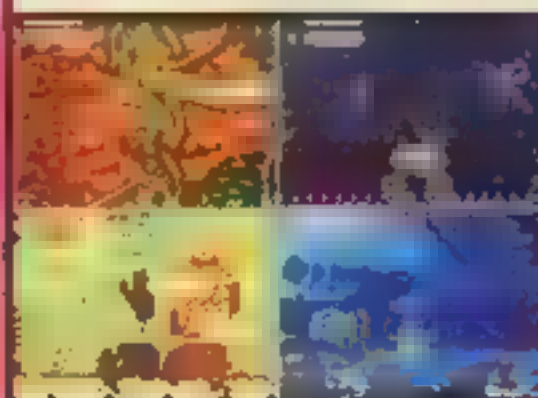


Chakan je mimořádně zpracována akční hra. Je hlavním hrdinou, který je na rozdíl od většiny ostatních počítačových hrdinů poměrně nesympatický (mírně se rozpačká, i se vydává na cestu po čtyřech, ve více rozsáhlých zónách. Máme k dispozici řadu efektních úderů mečem, resp. meči, nechýbí ani řada originálních pojetých bojových i obranných kouzel (ohnivé měče, neviditelnost, magické bomby, ochranné štíty). Nejzábavnější je, že Chakan nemůže nikdy zemřít. Po ztrátě části energie se jen vynoří před vstupem do dané úrovně a hra pokračuje až do nalezení věčného odpočinku Chakanova nebo epileptického záchvatu hráče, před kterým manuál na první stránce zcela senzáčně varuje!

WORLD OF ILLUSION



85% Kdyby měla rozložit pohádkové příběhy a postavičky Walta Disneye i když v současnosti hluboké totalitě tyto příběhy i nas přístě nevyskytovaly, dnes již musíme vidět Mickey Mouse, Kačera Donalda, Štrýčka skřítku a další rozličnou havič skoro na každém rohu. Není divu, že se tato postavičky objevují i na obrazovkách videohry. WORLD OF ILLUSION je jednou z her plnou těchto postavček a nutno poznamenat, že jsou velice ale velice zdařilou. Tak třeba pohádka začíná. Jednoho večera se v koutku magického pokoje připravoval Mickey s přítelem Donaldem na kouzelnické představení. Oba dva se zoufale snažili vymyslet nové efekty a působivé kouzla. Konečně Mickey přinesl kouzelnou slávu magického hulkou, objevila se záblesk a po rozplynutí koule již oba hrdinové zírali na magickou krabici, která se znenadání objevila. Zvědavý Donald přistoupil blíže, prohlídl si krabici a zmizel v jejích utrobách. Mickey se krabici nevěřícně prohlížel a po chvíli, kupodivu také zmizel. Když oba hrdinové padali lemnolou, ozval se mohutný vsudyplumový hlas. Vněle ho mluví Světa Kouzel, možná jste dobří kouzelníci ve svém světě, ale musíte se ještě hodně učit! A jestli se nebudete učit rychle nikdy se odsud nedostanete! Ukažu vám cestu domu ale jenom pod podmínkou, že mně naleznete a porazíte v magickém souboji. Ha ha ha ha! A hádejte, který chudák bude zase muset tyhle dva nebožáky z pohádkového světa osvobodit.



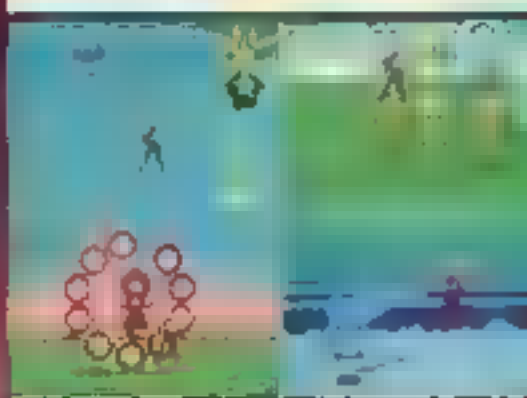
WORLD OF ILLUSIONS je jednou z nejzpracovanějších her, kterou jsem kdy na MEGA DRIVE viděl. Možnost výběru jednoho ze dvou hrdinů (pro každého vypadá hra respektive design některých úrovní, jinak) možnost her, obou nejednou (přitom vypadá hra úplně jinak a bez pomoci a spolupráce se nikam nedostanete!), perfektní grafika a dokonale efekty. Cíle hry se nese v pohádkovém duchu a připomíná spíše kreslený film. Není tady ani naznak násilí - oba hrdinové kouzly svým přátelům a magickým prázskem zasažení nepřátel se obvykle promění v květinu, motýla, či jiné bohaté stvoření. K dispozici je pět úrovní a každá je plná originálních nápadů. Nejen že se cestou

budete procházet po lesních pěšinkách smetých mševců a květin, ale zalelele si na letajícím koberec, v obrovské bublině si zaplavete pod vodou, proběhnete se po knižně a konečně se ocitnete v utrobách kouzelné skříňky a utkáte se se samotným Mistrem Magie. WORLD OF ILLUSION je perfektně zpracovaná akční chodíčka, která jistě zaujme nejenom mladého, ale jistě i řadu starších a otrlejších hráčů. Změna nepřítelů v květinu je rozhodně lepší než ušekané hlavy.

SPACE HARRIER II



50% Díváme se naprosto na zpracování idolu tohoto pokračování známé hry. Je to slušně řečeno - FANTASY - AND je v nebezpečí! Dojovou linii hry máme za sebou, pustíme se tedy do popisu hry. SPACE HARRIER je neohrožený dobrodruh známý především svým... ne známý svou... ne známý... známý z prvního dílu. Z tryskovým rukavcem na zubech a super-extra-mega silným hyper bítím, laserově řízeným dělem se vydává na dobrodružství poletující dobrodružství ve střetání střílečky ve 12 etapách oděravajících se na ohrožené planěti. Můžeme očekávat hromady chodících, letajících, skákajících i pláznících se nepřátel a samozřejmě závěrečné Bossy se vším, co k nim patří. Pokud jde o technické zpracování, posuďte sami, hrdinu sledujeme z pohledu zezadu, takže ovládáme pouze let nahoru, dolů, doleva a doprava (a samozřejmě kombinace směrů: doleva nahoru, doprava nahoru, doleva dolů a doprava dolů). Chybí bohužel regulace rychlosti. Krajina připomíná spíše šachovnici, ale přesto nebo spíše právě proto je zde velmi silný dojem z neustálého pohybu. Nepřítelů se rozstřílely létají, mnohdy tak chaoticky, že je obtížné rozlišit, kde končí nepřítel a začíná stíhač.

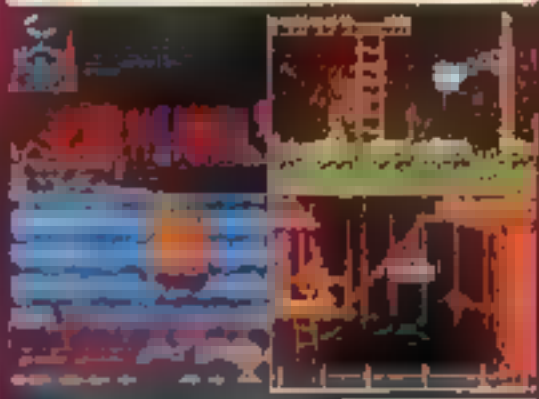


Hra je poměrně slušně zpracována, poleťte si, je to možnost libovolného přístupu ke etapám z dvacíti misí. To co tady chybí, je atmosféra a originální nápady. Z běžného střílení začne za chvíli velice silné poleť hlava a může se vám stát, že superšvih ubíhání čtverečků budete mít neustále před očima i po skončení hry. Jistě se tomu perseverantní představy, ale to už je jma kapitola. Kdo se chce stát hrdinou, musí ale něco vydržet.

EX-MUTANTS



80% Zase jedna optimistická hra ze zářivé budoucnosti lidstva. V roce 2055 proměnily biologické a genetické zbraně lidstvo ve třetí světové válce lidstvo v hromadu více či méně odpudivých mutantů. Jedním z těch více odpudivých mutantů je Sluggo, šílenec, vůdce mutaniních mas, který se ukryl hluboko za bludištěm podzemních jeskyní, lesních pavlovi, podzemních stok, bíle, bíle, bíle. Mezi ty odpudivé a... mutanty patří šestice vybraných hrdinů, které vede profesor Kildare, kyborg, jehož principem je znovuoživení planety lidskou rasou v čisté a nezkřivené podobě (namozřejmě proto aby tato čísla a nezkřivená rasa mohla zahájit čtvrtou světovou válku). Prvních šest mutantů bylo tedy přetvářeno zpět do své lidské podoby, vybaveno historickými zbraněmi a vysláno na životní doložku misí za zničením Slugga. Čísla to však není jednoduchá. První čtyři Ex-mutanti, byli bývalí mutanti, se ze své cesty navrátili a jsou drženi v Sluggových klížkách rukou. Jediný důvod jejich života je ten, že Sluggo chce zajmout ještě zbývající dva členy party a skoncovat se všemi najednou. Vše však ještě není ztraceno. Nášlov se ještě někde objeví neohrožený hráč, který s plným nasazením všech sil učiní ovladač a povede svého hrdinu skry nebezpečně a strastiplně nástrahy Sluggovy skryše, aby osvobodil své přátele a vyprávěl se jednou pro vždy o této podrobnosti a šťastném konci.



EX-MUTANTS patří rozhodně mezi ty, zdařile. Hráč si před startem může vybrat jednoho ze dvou zbývajících členů. Každý má jak už to bývá, samozřejmě své výhody i nevýhody: silnější (více zásahových bodů) Ackroyd se ohání sekerou s větším únikem, ale kratším dosahem než slabší Shannan, která svoje nunchaku ovládá velice rychle a její zbraň má o něco větší dosah. Po výběru postavky a volby obtížnosti začíná hra samotná - klasická 2D plošinovka. Provedení je celkem na velice slušné úrovni - láva proudí, voda se vlní, nepřítel efektně explodují. Cestou lze samozřejmě, jako obvykle, sbírat řadu nebezpečných předmětů - speciální zbraně, super bomby a granáty, energii, životy. V každé části bludiště je rovněž ukryt energetický článek, který profesor Kildare nutně potřebuje k životu (je totiž na baterii) a vy k pokračování do další úrovně. Celkově považuji EX-MUTANTS za hru velice zdařilou. I když je motiv jaderne apokalypsy již značně otrávený, jinak to nebrání tvůrcům této hry využívat nové a celkem originální nápady. EX-MUTANTS za shlednutí rozhodně stojí!

TOKI



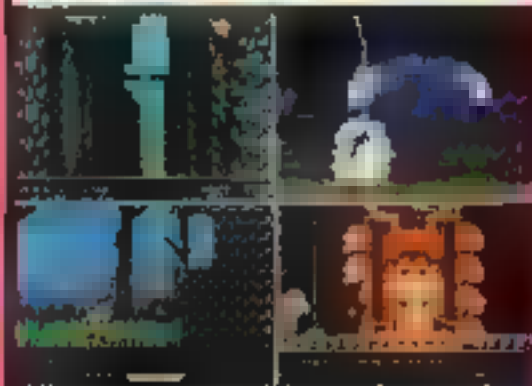
75%

Intuice a plivající opice. Ano, to není hanlivá nadávka, ale podívat jednu velice známou hru firmy SEGA. Tato hra je opravdu velice známá z herních automatů, takže si můžete, jak dopadl její převod na domácí automaty, dobře!

Ale ne, tak tohle nebylo příliš objektivní hodnocení. A začatí hry. Začnu raději z jiného konce.

V roce 2050 (navim, toto tento příběh nějak s příběhem předchozí hry, ale pokud ne, odehrává se tedy pět let před třetí světovou válkou. Kdo k ní asi mohl dát příčinu? Ale ne, tedy opravdu žádná souvislost není. Bylo lidstvo zhnuseno životem přešného dnešního rozvrhu, spěchu a stresu. Silně hnuli od opuštění domovy a začalo žít znovu přirodním životem. Ale ne všichni byli s návratu do jeskyní spokojeni. Mezi nespokojence patřil Dr. Andrew, úspěšný genetický inženýr. Počítal, že zahodit lidstvo leti vystavby civilizace je pro lidstvo příliš velká ztráta. Nikdo jej nebral na vodom, jen malá skupinka lidí, jen preventivně unášela na vzdaleni místo, aby nemohl svými konzervativními názory ovládat ostatní. Po roce kdy na Starka všichni zapomněli se však doktor vrátil.

Mezi obdivovatele přírodního života patřila nerozlučná dvojice Toki a Wanda, oba vyrůstali v přírodních podmínkách a milovali se věčnou láskou. Jedného slunného letního dne však byli vyrušeni se posezení na pláži podivnou událostí, nebo se zalemnilo a obrovská ruka uáhle Wandu odnesla do obrovského paláce, který se objevil nad horizontem. Za několik okamžiků stál Toki tvář v tvář šílenému vědci. Trvalo jen vteřinu, než Dr. Stark pomocí silného kouzla proměnil nábožného Toki v malou a víceméně bezbrannou opici.



No tak úplně bezbranná zase není, protože když tomu tak bylo, nebylo by možné hrát jakoukoli hru. Toki není jako opice bezbranný. Pomocí svých mocných opičích sil (nic jiného to ani snad být nemůže), které může plivat do pěti směrů, ničí nepřátele na cestě do Starkova paláce, aby zachránil dívku svého srdce. Cesta je dlouhá a trnitá. Voda okř hluboké lesy, temné jeskyně, fosní paláce, vysoké skály, vodní hře atd. atd. atd. nic neobvyklého. Toki může cestou sbírat nejrůznější zbraně a vylepšovat si tak sílu svých sil. Plivání troj- lých sil, velkých světelných kouli a pliva- ní plamenů je na denním pořádku.

Co dodat; rozložitá akční hra plná opic- lesních papoušků, rybiček, dračků, ostnů, závěročných "Bossů", a další odpudivé havěti je rozhodně pěknou

podivnou, když samozřejmě po hráči, že strance ne tak kvalitní jako na větš- kem, automatu. Potěší i možnost nastave- ní obtížnosti, množství životů a dalších důležitých parametrů pro přežití v začat- ku. Skončíme ale kupodivu tak, jak jsem začal, převod hry TOKI na domácí video- automaty dopadl opravdu dobře!

GREENDOG



70%

BEACH CULTURE
RELAX... 'HEY
MELLOW OUT.

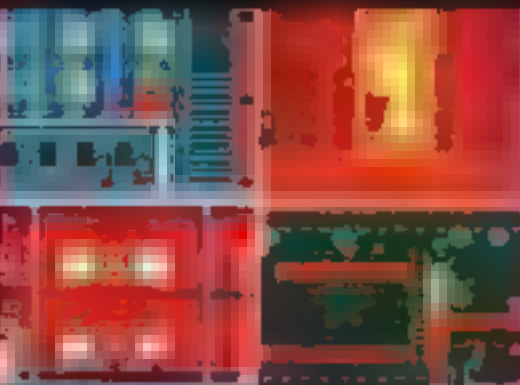
Greendog, 'KEEP COOL' SURFING, ze tohle už dávno znáte? Že jste takto slavní spojení už někde slyšeli? Aby ne! Prostě ta kalifornská "plážová kultura" božstvarostného života, surfi, slunce a moře (a nikoli ženy zpívá a vlny). Co- to si ke štěstí přát? Podívat hry GRE- ENDOG a "THE BEACHED SURFER DUDE", a to je prakticky to nejlepší, ne, co vyjadřuje celou atmosféru této hry plážové kultury. Kdo žil někdy let v Californii, pochopí. My ostatní se ale- pouh podíváme na obštnou hru, když si už ve vlnách Pacifiku nezapomínáme na bujčných surfových prknech. Greendog je surfat-ambal. Na rozdíl od terbu filmu Point Break (immochoďm klasického příkladu plážové kultury) se Greendog po svoje velké vlně svezl až na pláž a zabíjel se hlavou do země. Když se vyhrabal z leptého písku plně- ho želvích vajec, okolo krku my více podivný talisman. Od té doby se sta- vobě starobylé kletby Azteku. Na se- cestě džungli musíme hledat šest částí starobylého Azteckého surfu (12). Aby- sme mohli kletby zrušit.



Snad se mu to podaří, v perlexi- a veskrze humorné akční hře z proste- di džungli porostlých ostrovu Karibského moře. Greendog však ces- rou nebude pouze běhat po zem- a vyhýbat se kvělačným piráham vyskakujícím z vody, ale cesta je zave- de i do Aztecké hrobky plné pastí a nastrah na šlapacím vzmašedě přele- ti nad další ostrov, kde se na pláži utká s báječnými, ale nebezpečnými palika- ny a nebezpečně hladovými rybami. Pokračovat bude pod vodou s potápě- cím přístrojem, na Jamaica se projede na skateboardu a podívá se i na tajem- ný ostrov Saba a Svaty Vincent. Co více dodat. Jste-li příznivcem plážo- vé kultury, neváhejte a dejte se do toho. Greendog už se nemůže dočkat KEEP COOL! ICE

MASTER SYSTEM II

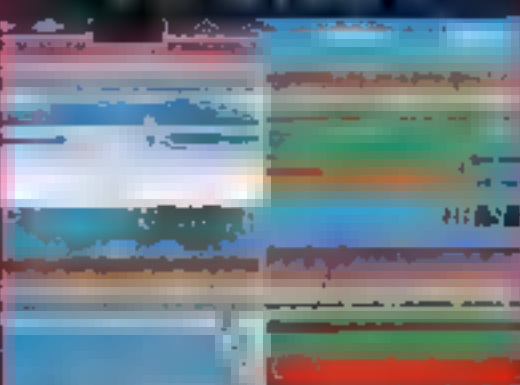
ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD



50%

eset tohle let pole, co hlavní- ho na Alex osvobodil Miracle World od zla a nadávky tem- noty, ale viz ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD. Ekte, je tato země opět v ohrože- ní. Tentokrát se nadávky udá, Temný mág a jedry, kdo je může nastavit, je opět Alex, Prince Radianu. Proti prvnímu dílu hry je dě, stažen pouze do 4 levelu a tomu tak- odpovídá obtížnost. Změnilo se i prostředí, Alex je nucen žít v pohádkovém světě, ale- i nadále má ještě předobírem, jako ve známé hře SHINOBI, odtud nazývá kde je- nucen procházet temnými úhly, šplhat po věžích, velkých stě- a skákat po- kochých travertech a rampách. Změnilo se i jeho protivník, proti různým pohádkovým bytostem a potulkám Alex bojuje s hmy- z, kteří někdy jsou upravenými mutky svého světa. Změněná je také podoba Alex. Jeho postavka je více gečicky pro- stěrována, věky a místo two pěstíčky z prv- ního dílu používá jen jednu pravou ruku. Hudební skladba této hry, ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD, je hra poměrně obličná, aniž není příliš originální. Tam, kde není mnoho nových situací a nápadů. Dá se říci, že když je to, na výše grafické i zvukové úrovni, opět prvnímu dílu značně podobná. Hlavní představa, která jsem při spuštění této hry měl, byla: hodně vzdalene od reality se- klamou jsem se setkal během hraní a po- kračování hry. Skoda!

SUMMER GAMES



30%

Přiznám se, že mám rád sport, na počítači. "WINS" (CE). Proto jsem plně očekával, že tato hra bude s touto hrou a těší se na- že, když začne. Avšak potvrdilo se přisla- v očekávání dne před večerem, a já byl touto hrou vzápětí velice zklaman. Teprve ke hře a před by sice mohly dát vzniknout názoru, že jde o kvalitní hru na úrovni, ale pak již jde vše od desky pět. Ale abych jen nekrádoval, vidě jsem, horší sporty pro počítače. Cesta hra je kano-povana, jak sám název napovídá, jako etní olympijské hry. Jde cel- kem o pět disciplin: skok o tyči, běh 100 metrů, plavání, gymnastika a skoky do vody. Hned v úvodu je dána možnost zapsat své- jméno, které nás pak provází po celé hře, takže vybral si stát, který hodláme reprezen- tovat, přičemž nás samozřejmě nemine národní hymna příslušného státu. Až doposud je vše zajímavé, ale potom je následuje ta- ková část hry. Discipliny nejsou příliš dobře graficky provedeny, cvičení, není také zrovna mnoho, zvláště u všech pěti disciplin prakticky stále stejné magy a účtům nám může být pouze zvuk hymny naší voleného státu, která se ozve na stupni vítězů (pokud se na něj

dostaneme, pochopitelně). Někoho možná potěší možnost hry jednoho až čtyř hráčů, ale i tímto tahem se rozhodně nepodaří pozvod- novat hru, je tak velmi slabá hra.

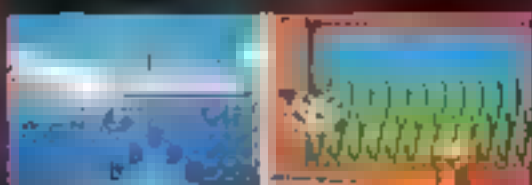
SPECIAL CRIMINAL INVESTIGATION



60%

Ještě starosty byla unesena! Vyšetřovací situace, kterou musí bezpříkrmně řešit vyšetřový tým, ale je ale překvapivě i divkám, samo- zřejmě. Je teď vybrán přítomní pol. četní jednotky, kterému je zcela bezplatně přeo- baveni poslední model Ferrari nejvyššího a patřící po zločincích. V každé úrovni, kte- rých je dohraných šest, je třeba abychom nebezpečnou jedu po stále těžších cestách a na konci každé z částí nás čeká složitá čeka soubor s nejrůznějšími typy zločinců, plných zločinců. Pokud se nám podaří, mů- žeme získat, resp. stát zločincem a vyslychneme jeho p... dku a po krátkém výsledku se dozvíme další slovo k budoucí úloze dívek. Grafika je celkem dobrá, scrolling také pomě- rně plynulý, za což bohužel tipu nepřít, propu- stivost okolí krajiny. K zvýšení dramatic- nosti hry plážová možnost zapnutí policej- ního a tak zvýšit rychlost je tak důležitý rychlosti Ferrari. Zvuky klavírů působí dojma- citně, jsou jak při nárazu do oklu jedoucích vozů, střelbě i varazech do překážek na plně- ných pěstíčky, stejně, a proto mnoho klavírů nás nepřekvapí. Obtížnost patření není nijak velká, a proto se nám po několika pokusech jistě podaří hru dohrát. V každém případě je to ale- má zklamání.

THE NEW ZELAND STORY



73%

Nová hra, která, ledna z těch nejlep-ších, určených hráda, která bu- klup snad pro všechny typy osmi- tičkových počítačů, je nyní dostupná i na MAS- TER SYSTEM. Píše se jako je její jméno (ne- Red 3). Přesně to tedy ještě jednou napíše. V této hře se průměrně v malé káčátko (ne, ne- není očeká, které bude překonávat překážky v celkem 21 rozličných úrovních. Programátor SEGA se na této hře dal opravdu záležet, vytvořil grafika, hudba i nápad. Pohyby kačáků, ka jsou skutečné animovány a ani pohyby osla- ných postav nejsou nijak pozadu. Po celou dobu hry nám hraje velmi krásná hudba. Pokud přejdeme, ta je, jako u většiny akčních her, poměrně jednoduchá, postupně procházet území Nového Zelandu, přisla našeho soubor, něho přehodněn pohybů nám vždy ukáže mapu Nového Zelandu a osvobozovat nás v klecch uvězněná kačátka. Cesta je to ovšem šlapání, ale náš štěstí nám pomůže sbírat, nových zbraní a nejrůznějších technické hře proti nepříteli. Každé úrovni se odehrává v jiném prostředí a je samozřejmě i různě ovládaná, což je předchod, některou bude možná dočasně ztotožnit se s malým bezbranným kačátkem, ale když překonáme tento zakopaný odpor, bude pro nás NOVÝ ZELAND STORY výbornou zábavou na dlouhé prázdninové vácery. JFK

SEGA

To musíš mít!



BUJNÍČKA - NEPLAČTEMI JEVIČKA NA SVĚTĚ

BAŘEVIČKA KATALDÍK ZDARMA

POŠLU NA ADRESU: DATART INTERNATIONAL, PO BOX 22, 130 00 Praha 2



EXCALIBUR+

nová

stálá

příloha

pro

předplatitele

s taškou EXCALIBUR

čti na str. 47

PŘEDPLAŤ SI MNE!

PREHLED HER

V šestnáctém čísle EXCALIBURU jsme se vás ptali na tzv. „malé“ recenze. Většina, respektive všichni, kdo vyjadřovali svůj názor na tuto otázku, s tímto nápadem souhlasili a uvítali jej. Protože máme tentokrát spoustu místa, rozhodli jsme se udělat tzv. radikální řez. Spojíme „příjemné s užitečným“ a minirecenze zahájíme gigantickým úvodem - na následujících stránkách se tak podíváte zpět po historii EXCALIBURU od prvního do posledního čísla. Všechny recenze (označené pochopitelně rec.) a návody (označené, jak jinak - náv.) uváděné v EXCALIBUREch najdete ve zkrácené podobě na tomto místě. Pokud vám některé číslo chybí, můžete se podívat, o co šlo a pokud sháníte konkrétní návod, můžete se nejlepším způsobem na něj najít. Kromě toho poznáte, co jsme mysleli tím „malými recenzemi“ a možná, že se konečně najdou odmítavé hlasy. Od příštího čísla se v případě kladných reakcí samozřejmě budeme již věnovat novým hrám! Teď už ale... vzhůru do historie ...

ACE - vynikající osmibitový simulátor stíhacího letounu ve fiktivním válečném konfliktu Rychle, akční, plynuší (rec EX13)

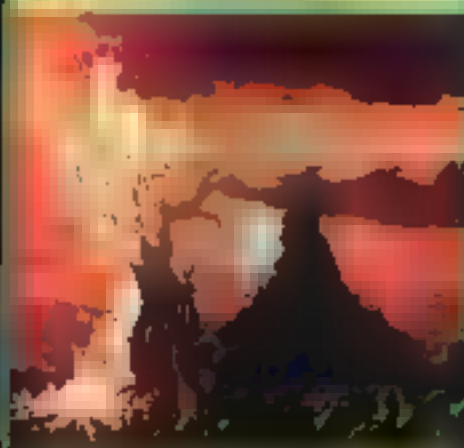
ACE II - simulátor stíhacího pro dva hráče najednou - na osmibitech však nadopadlo nejlépe (rec EX13)

ACE OF ACES - perfektní simulátor bojového letounu Messerschmitt Bf 109 nad norským územím. Raj osmibitů (rec EX13)

ADAM'S FAMILY - rozlomila ... D akční chorálka na motivy neméně rozlomilého filmu. Pro milovníky rozlomilých her. Příjemná provedení (rec EX14)



AGONY - skvělá pohledová (postřehová) grafika a fantastická hrstelnost v akční hře o vzrušujícím tématu zločinu. Skvělé (rec EX14)



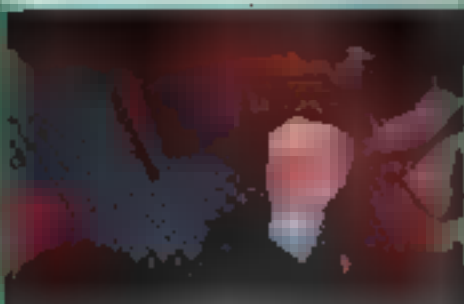
ALCATRAZ - vynikajícím způsobem provedená akce dvou příslušníků speciální jednotky při útoku na vězňácký ostrovní základny. Plynuší akční 2D (rec EX10)

ALIEN BREED - velice ... všude. V této dokonale střílečce firmy T... 17 jsou opravdu všude a vůbec to nevadí. Plynuší, samplování, feč, dokonale grafika a možnost hry dvou hráčů činí z této střílečky jednu z nejlepších her vůbec. Stojí za to! (rec EX10)

ALIEN II - napíslí zdaleka zpracování detektivního filmu. Na rozdíl od filmu ... 2D akční bludištnice stílely jen ... vzdal a veškeré se hemží. Slabé (rec EX17)

ALIEN III - obtížná 3D chodička pro osmibity (rec EX16)

ALONE IN THE DARK - osamělý v temnotě starobylého zámku se ocitne každý nebojácny hráč v této naprosto originální a převratně vektorové akční adventuře. Interiery jsou naprosto vynikající. Škoda nedotažení postavicek. (rec EX15, náv EX16)



ARCANOID - jedna z prvních her na domácích automatech přenesená na domácí počítače. (rec EX1)

ATARIŠTŮV PROTIÚTOK - poněkud mrazivá, nicméně skvělá testovka (náv EX10)

ATF - Advanced Tactical Fighter - strategický stíhač budoucnosti v poměrně zdařilé akční hře (rec EX13)

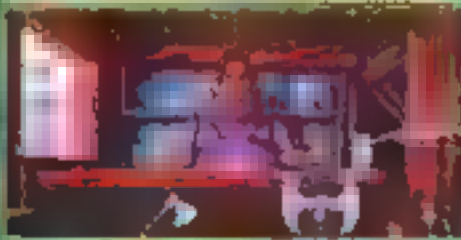
A-TRAIN - vynikající 3D strategická hra z oblasti stavby železnice. Železniční soustava i výstavba stanic, tunelů a mostů. (rec EX13)

AV8B HARRIER ASSAULT - strategický simulátor pomalu polevujícího savrny mezi židými hráčemi od bol, který má být s simulátorem bojového Harrieru s kormým stádem. Na AMIZE 500 a ST nespí za nic. A 1200 a PC zvládají lépe, ale byly tu už lepší (rec EX16)

A-10 TANK KILLER - propracovaný, když mluví pomalejší, simulátor strategického bombardáru (rec EX6)

BARBARIAN - delibná a na svou dobu vynikající, mládežnická hra PALACE SOFTWARE. Neobyčejně propracovaná a výborně animovaná postavy. Pro 1 a 2 hráče. Nepochodně pro hráče s podporou kláves. (rec EX11)

BARBARIAN II - radoby dobrodružná bojová adventura na motivy Conanových dobrodružství. Zapravý nápad se ale zvrhne ve víceméně bezcílné chování z akční hrou. Grafika ... průměrná (rec EX11)



B.A.T. - fantastická ... bezpečnostní služby se hráč utkává s ... světlu. Hra ... kromě klasické adventury simulátor udržábského vzniku a postřehového vzájemného ... (rec EX4, náv EX10)

B.A.T. II - excelentní pokračování excelentní sci-fi hry v hlavní roli ze sci-fi prostředí dalekého planetárního systému. Kromě klasické adventury obsahuje ještě simulátor taxiku ... kosmické rakety, akční souboje gladiátorů v aréně, zábavné hrací automaty. Fantastická hra (rec EX15)



BATMAN - adventura příběhy nečekaného zaslání zákona a spravedlnosti (náv EX14)

BATMAN RETURNS - slušné zpracování filmové předlohy v akční adventuře (rec EX17)

BATMAN THE MOVIE - zajímavá akční hra na motivy známého filmu. 2D plošinová chodička, jízda autem, logické mezery. Rozhodně lepší než film! (rec EX9)

BATTLE COMMAND - zajímavá válečná strategická hra. Odruda známá CARRIER COMMAND (náv EX9)

BATTLE SQUADRON - výborná akční střílečka z kosmického prostředí. Pro ostřílané lamače pochybných (rec EX3)

BELEGOST - vynikající testovka na nezapomenutelné ZX Spectrum a nezapomenutelného Františka Fuky (rec EX7, náv EX8)

BLACK CRYPT - jedna z nejlepších her typu dungeon vůbec. Propracovaná grafika, excelentní efekty a spousta nových nápadů činí z této hry v hlavní roli jedinečnou podíval. (rec EX12, náv EX15, EX16)



BODY BLOWS - velice obtížná, když mluví zpráckované počítače. Hra STREET FIGHTER II má plnějším blízkého konkurenta (rec EX17)

BRAT - rozlomila urovňová arcade plná hráčů a neposedného Brata. Slušná (rec EX7)

BUCK ROGERS - milovníci filmu SS1 vědí, co je a nádo jny tuto hru stejné hráli nebude! (rec EX7)

BUDOKAN - orientální způsob boje je šelý a povznášející. Pro milovníky bojové hry (rec EX3)

B-17 FLYING Fortress - vynikající simulátor létající pevnosti B-17 v průběhu druhé světové války. Ostřelování, všech deset členů posádky, řada misi. Jednoduchá, rychlá grafika a přehledné zvuky. Nahrávání nejrozumnějších ... bez ... napíslí. Veskrze velmi slušné (rec EX16)

CADAVER - vynikající propracovaná a oblíbená 3D ... pro 16-bit. Perfektní ... výborná ... zkratka hra hodná B-map Brothers. (náv EX7, EX8, EX9)

CADAVER II - pokračování velice úspěšné 3D ... chodičky v obrovském ... plněm ... a nástrah (náv EX13, EX14)

CAESAR - velice slušná strategická hra z období římské kolonizace. Stavba a udržování veseloucí metropole, ochrana obyvatel - bitvy s barbarskými kmeny. Vynikající (rec EX15)



CAMPAIGN - vynikající strategická a vektorová simulace tankových bitev v průběhu skutečných druhé světové války. Přes sto nejrozumnějších historických bojových vozidel, lodí a letadel. Přes množství detailů rychle na AMIZE a ST zábavné a velice realistické (rec EX15)

CAR AND DRIVER - velice rychle a dramatičtější závody aut na nejrozumnějších tratích. Výběr z deseti sportovních automobilů na deset tratích velmi rychle a plynuší. Přehledné zvuky, ale na PC celkem slušné (rec EX16)

CARRIER COMMAND - multifunkční letadlová loď v akční strategické simulaci (rec EX6)

CASTLE MASTER - tajemství starověkého hradu, které odhalí každý, kdo ...

CHRONO D - vektorová adventura na osmibitech k užoutání pomalejší (rec EX5, náv EX9)

CALLORON II - obrovské 2D bludištnice obrovského středověkého zámku. Na svou dobu vynikající (náv EX9)

CENTURION - římský vojevůdce neměl snadný život. Svědčí o tom tato celkem slušná strategická hra (rec EX10)

CHAOS ENGINE - dlouho očekávaná a technicky dokonale akční střílečka pro jednoho či dva hráče. Hromady protivor, spousta zbraní, perfektní grafika, hudba, efekty. Skvělé! (rec EX17)

CHAOS STRIKES BACK - pokračování DM s nebezpečnějšími a krvavějšími přehrami. Náročná, nicméně stále vynikající (rec EX4, náv EX6)

CHUCK ROCK - příběhy neandrtálského bojovníka v obrovském nepřehledném světě. 2D plošinová chodička mládeže (rec EX9)

CLOUDS OF XEN - propracovaná a velice zajímavá hra typu dungeon (rec EX17)

COLONY - udržování kolonie na vzdálené planetě není nic snadného ani na osmibitech (náv EX2)

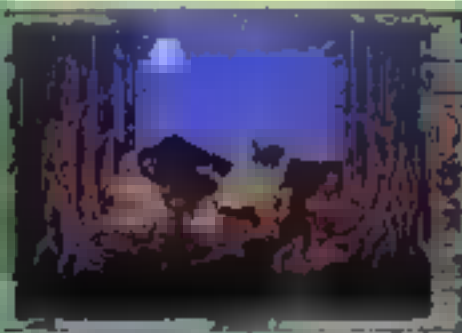
COLORADO - dramatická a napíslíva akce v dvojnásobném západo pří hledání skrytého pokladu. Simulátor sjízdu pořádky přiblížení (rec EX4, EX17)

COLORIS - logická hra, která ... by konkurentem TETRISU. Nejen! (rec EX5)

COMMANCHE MAXIMUM OVERKILL - pokus o originální zpracování simulátoru bojového virtuálního. Detailně propracovaná krajina je téměř neuvěřitelně realistická a plastická. Pouze pro rychlejší PC. (rec EX15)

CONAN - jedna z nezapomenutelných počítačových zábav. Stejným filmem společně pouze jediné stílení stílení stílení (rec EX7)

CONAN THE CIMMERIAN - používá dobrodružství Conana v ... akční adventuře. Bez harddisku však nemá smysl se hru ani pomyslet. (náv EX12, EX16)



CORPORATION - originální vektorová hra typu dungeon. Speciální spionážní akce v továrně na biologické mutanty. Velmi obtížná, nicméně zajímavá (rec EX4)

COUNTDOWN - dabetské odpočítávání v napíslívé adventuře (rec EX12)

CRAZY CARS II - perfektní a napíslívé závody ztěšněných automobilů. Zábava, legrace a napětí. Skvělé! (rec EX16)



CREATURES II - hra s mučením, aneb jak zachránit přístě před ohrožením smrti v rozlomilé krvavé logice. Akční urovňová arcade pro osmibity (náv EX16)

CRUISE FOR A CORPSE - napíslíva detektivní plavba pro mrtvolu, dramatická adventura plná fantastické grafiky, originálních nápadů a dějových zvratů (náv EX8)

CURSE OF ENCHANTIA - trochu ztěšněná, nicméně technicky vynikající adventura se země, která je tak trochu zakletá. Místy závlí (mozkově) namáhající, plná černého humoru a legrace. Skvělé! (náv EX14)



DAM BUSTERS - ve své době převratná hra na osmibitech. Simulátor národního lotu nad územím. Pro milovníky zničených přehrad. (rec EX6, náv EX7)

DAMOCLÉES - nad rodnou planetou visí Damoklov meč blížící se komety. Předat se odvratí blížící se apokalypsa. V této vektorové slušné propracované hře? (rec EX4)

DAN OARE II - příběhy slatečného pilota na malém kosmickém vznášedle v 2D bludišti obrovské nepřátelské ... rakety (náv EX10)

DARKMAN - Superman, Spiderman a Batman mají dalšího bratříčka. Slušná 2D chodička (náv EX10)

DARK - milovníky hororových adventur z „alienovského“ prostředí vtipce H.R. Giger. Jen ... silné nervy a silné žaludky (rec EX12, náv EX14)



DARK SIDE - temná strana temného měsíce musí být za každou cenu zničena v této perfektní, když na osmibitech poněkud pomalejší vektorové hře firmy INCENTIVE (náv EX6)

DEATH OF THE SERPENTS - podivná detektivní dobrodružství v hlavní roli odehrávající se za podivných okolností v Alexandrii v Egyptě. Zábavné, ale příliš krátká a jednoduchá (rec EX15)

D-DAY - silně navydatý pokus o zpracování spojenecké invaze do Normandie 6.6.1944. Pomalejší, nudné, nezábavné (rec EX14)

DEATH TRAP - zábavná, když nepříliš originální 2D bludištnice. Perfektní provedení, slabé nápady (náv EX14)

DEATH IN - akční hra, nepřehledná, nicméně alespoň pro osmibity celkem obstojná. Pro milovníky Charlese Bronsona (náv EX15)

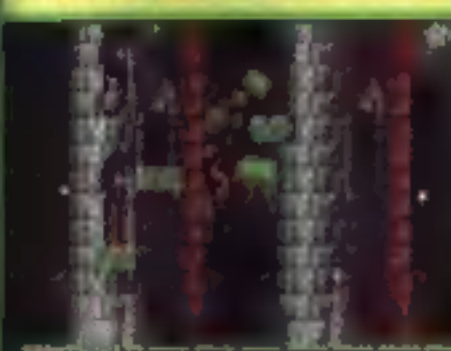
DEFLEKTOR - jedna z klasických logických akčních her. Vhodné pro zapal mozkových blan. (rec EX1)

DEUTEROS - ne tolik úspěšné pokračování úspěšné hry Millennium. Kosmická strategická kolonizace planet. bnj

LEISURE SUIT LARRY V - poslední rozkošnická dobrodružství známého sukníkaře. (náv.EX12)
LEMMINGS - excelentní a nanejvýš roztomilá logická HŠ. Záchrana matých, přehloupkých hlodavců se stala téměř kultovní hrou. (náv.EX2)
LEMMINGS II - ještě roztomilejší pokračování slavné logické hry. Záchranu bezbranných hlodavců se stala téměř kultovní hrou. (náv.EX2)
LEMMINGS II - ještě roztomilejší pokračování slavné logické hry. Záchranu bezbranných hlodavců se stala téměř kultovní hrou. (náv.EX2)



LETHAL WEAPON - velice obtížná a téměř nehratelná, náročně zpracovaná akční střílečka na motivy série filmů. Smrtelná zbraň 1-3. (náv.EX17)
LICENCE TO KILL - James Bond a licence na zabíjení ve fantastické akční hře i pro začínající hráče. (náv.EX18)
LIONHEART - v neobvyklé zjevné jedna z nejlepších plošinových chodiček-mištěček na trhu. Cesta neohroženého bojovníka naplněná nadlidskými schopnostmi v graficky strhující a hudebně lamózním prostředí. Stojí za to! (náv.EX18)

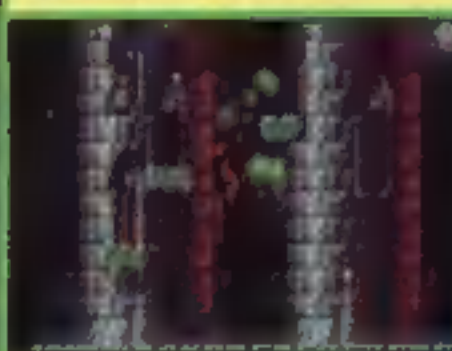


LOCOMOTION - pro milovníky logických her. (náv.EX3)
LOGICAL - naprosto ojedinělá a originální logická hra se spoustou barevných a logických zápatí mozkových. (náv.EX12)
LORD OF THE RINGS - podprůměrné zpracování automobilové akce. Nestojí za to! (náv.EX6)
LORD OF THE RINGS - perfektní pohled o malcovském stavu. Fantastická grafika, hudba, originální nápady, draci, čarodějové, tajemná města i podzemní sluje - ta všechno je tady a ještě mnohem víc. Vynikající! (náv.EX5)
LORD OF THE RINGS - naplněná zlatě zpracovaná Tolkienova epika v této textové hře, která je pokračováním slavné textovky THE RINGS. (náv.EX7)
LORD OF THE RINGS - nejlepší, originální, ale i uzoulení pomalá a neuvěřitelně rozsáhlá adventure-strategická hra na motivy Tolkienova Pána prstenů. Pouze pro milovníky fantasy a pro všechny. (náv.EX10)
LORDS OF TIME - technicky naplněná kvalitní, ale nápadem zcela originální fantasy adventure odehrávající se v obrovské pohádkové zemi plné draků, trpaslíků, hlubokých jeskyň i starobylých chrámů. Jasně pro milovníky fantasy a pro všechny. (náv.EX14)



LOST PATROL - pro milovníky amerických maskáčů a války ve vesmíru. (náv.EX12)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE - fantastické závody sportovních aut. Ve své době naprosto jednička a dodnes jen stěží překonaná. Rychlé, plynulé a úžasné hratelné. Bombal! (náv.EX11)
LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE II - pokračování veleúspěšného závodu autíček dopadlo proti očekávání velice slušně. Závodní okruhy byly nahrazeny dlouhými tratěmi, spousta nových prostředí... I když trochu pomalejší, stále skvělé! (náv.EX10)

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE III - nejneopodstatnější ze závodu automobilů. Chybí nové nápady, nudné, nezajímavé, úroveň nezachránil ani editor tratí. Podprůměrné a slabé. Škoda porušení. (náv.EX16)
LURE OF THE TEMPTRESS - dokonale adventure plná nových nápadů ve hře, která svým grafickým zpracováním vyrazí dech. Namáhavý a často velice humorný boj s krásnou, ale nepřítel přátelskou čarodějnou. Excelentní! (náv.EX13)
MERCIER MANSION - dokonale adventure firmy LUCASFILM. Humor, napětí a akce. Mělo se hrát, nesmí do sídla. (náv.EX11)
METAL MINER - jedna z prvních a velice oblíbených her se gumovým SPECTRU. Dnes již někdy nehratelná, ale na svou dobu... (náv.EX3)
METAL MASTER - na osmibitech perfektně provedená sci-fi střílečka. (náv.EX12)
METAL MASTER - perfektní strategická hra. Boj během historických epoch o nadvládu nad vzdálenou planetou. Rostomilá, jednoduchá, zábavná a úžasné hratelná! (náv.EX8)
METAL MASTER - klasická 3D Spectrovinna. 2D akční střílečka. (náv.EX12)
METAL MASTER 2.2 - vynikající strategická hra odehrávající se na měsíční stanici. (náv.EX11)
METAL MASTER - nebezpečná vojenská akce v rozsáhlém 2D bludišti nepřátelské základny. (náv.EX12)
MONKEY ISLAND - jedna z nejlepších, nejhumornějších, nejoriginálnějších a nejzábavnějších adventure her v dějinách. Lepší je snad jen její druhý díl. Skvělé. Vival! (náv.EX11)
MONKEY ISLAND II - rozsáhlejší, zábavnější, humornější než první díl. MONKEY ISLAND II je prostě klasika počítačových adventure a jedním z rozhodujících mezníků ve tvorbě her. Fantastická! (náv.EX12)



MOONFALL - příběhy kosmického obchodníka na odlehklém měsíci v obchodně akčním simulátoru. (náv.EX16)
MOONSTIME - mimořádně krvavá, ale mimořádně zpracovaná akční hra z prostředí středověkých rytířských zápasů. Pro hráče s odporem ke krvi. Skvrny od krve se dají v menu vypnout. (náv.EX13)
MONSTERMARCH - žánrová adventure stylu Cyberpunk. Pro milovníky Williama Gibsona. (náv.EX4)
MONSTERMARCH - naplněná originální úroveň arcade. Pro milovníky sériové výroby hraček. (náv.EX7)
NO SECOND PRIZE - perfektní vektorové závody motocyklů. Rychlé, dramatické, atmosférické a skvělé. Stojí za to! (náv.EX17)
NOBILITY, THE VAMPIRE - perfektní 3D akční adventure v rozlehklém zákru hraběte Draculy. Perfektní, naplněná atmosférické. (náv.EX9)
OMIGUS - naplněná zlatě pokus o smíchání žánrů adventure a dungeon. Nestojí za to! (náv.EX4)
OPERATION STEALTH - detektivní příběh agenta ne nepodobného legendárnímu Jamesi Bondovi. Naplněná adventure plná překvapení a odporých padouchů. (náv.EX2, EX3)
OPERATION WOLF - převrat v oblasti akčních her. Zaměřovač a hromady nepřátel. Potoky krve, předsmrtelné skoky, kusy končetin ve vzduchu, exploze, stříba... (náv.EX11)
OUT RUN - zajímavá a bezstarostná jízda sportovním automobilem. Starší, známé, oblíbené a skvělé! (náv.EX6)
PACIFIC ISLANDS - perfektní simulátor tankových bitev na ostrůvcích v tichomoří. Ovládání několika skupin tanků najednou, volba zbraní, strategicko-akční simulátor. Skvělé! (náv.EX13)
PARADROID - vynikající 2D střílečka

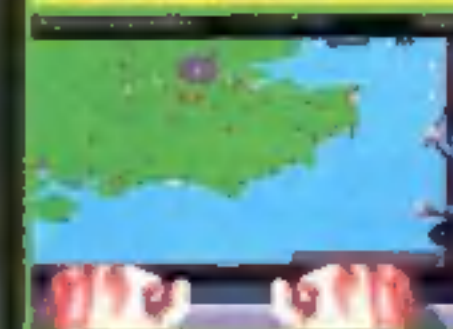
při pohledu shora. Osamělé robot transformující se do podoby jiných robotů má za úkol zničit hromady dalších droidů na několika velice rozlehlých kosmických lodích. Skvělé na osmi i šestnáctibitech. (náv.EX8)
PERSIAN GULF INFERNO - jeden z prvních simulací pínabalu na počítači. Nedsahuje kválit ani skutečného ani toho počítačového vytvořeného firmou DIGITAL ILLUSIONS. (náv.EX3)
PINBALL DREAMS - lepší je už jen skutečný pinball. Naprosto plynulý scrolling, hladká kalkulace pohybu, dokonalá zábava. (náv.EX12)
PINE MANIA - jedna z prvních her na osmibitech. Akčně-logicko-nudná. (náv.EX3)
PLAN II: THE OUTER SPACE - podivná adventure hra, která přišla z vnějšího vesmíru a usadila se na zemi. (náv.EX13)
PLOTING - jednoduchá, nicméně výborně logická hra. (náv.EX5)
POLICE QUEST - klasická mapová hra firmy Sierra-on-line. Pro zdatné textovkáře vychozí blaha! (náv.EX1)
POPULOUS - kdo by se nechtěl stát bohem (já - ANDREW) (já taky ne - ICE) (ani já - Lee)... Neuvěřitelně zpracovaná hra. Převrat v oblasti strategických her. Hráč v roli Boha ovládá populaci drobných lidíček v perfektním 3D provedení. Skvělé! (náv.EX1)
POPULOUS II - pokračování superstrategické superhry pro bohy. Skvělé, roztomilé, hratelné, zábavné, naplněné. Stojí za to! (náv.EX11)



PREMIERE - zatím nejlepší strategická hra tvůrců POPULOUS. Ovládání miniaturních armád v detailně prokreslené krajině, nepřeberné množství zemí, možnost propojení počítačů a hry více hráčů najednou dělá z této hry naprosto fantastickou podívanou pro každého! (náv.EX3)
PREMIERE - originální a humorná akční adventure v tajemném prostředí starobylých chrámů a pyramid. (náv.EX10)
PREMIERE - Arnie Schwarzenegger v ne příliš úspěšném počítačovém přepisu výborného filmu. (náv.EX7)
PREMIERE - před premiérou filmu je nezbytné v několika výborných způsobech prokreslených 2D zónách filmových atelierů najít ztracené části filmu. Perfektní, i když trochu náročnější akční střílečka ve stylu kreslených filmů. (náv.EX13)
PRINCE OF PERSIA - výborná akční hra. Dokonalá animace, plynulé pohyby, perfektní zábava! (náv.EX5)
PROJECT-X - plynulé, hladké, a nervy drásající kosmická střílečka firmy TEAM 17. Její grafickou zpracovanost překoná snad jen její obtížnost... (náv.EX13)
PYJAMARAMA - roztomilá, nenáročná a veskrze nezajímavá adventure pro osmibity. Ve své době však velmi úspěšná. (náv.EX11)
RAILROAD TYCOON - velice populární strategická hra: stavba železnice a s tím související nesnáze. Slabší provedení, nicméně stále originální a skvělé! (náv.EX6)
RAMPART - strategicko-akční logická hra. Oblíbená a obrana středověké pevnosti. Pro milovníky těžkých dělových koulí a příznivce starého dobrého TETRISu. (náv.EX14)



R.B.I. BASEBALL II - baseball. (náv.EX7)
REACH FOR THE SKIES - simulátor letounů RAF i Luftwaffe v průběhu letecké bitvy o Anglii. Zajímavé, možnost ovládání více strojů najednou, komunikace mezi piloty. Poměrně rychlé a plynulé, i když nesmírně náročné. (náv.EX16)



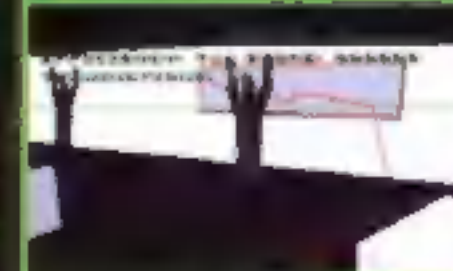
RED BARON - skvělý pohled do historie létání v první světové válce. Hromady strojů, spousta misí, slušné, ale na AMIZE pomalé! (náv.EX5)
RED HEAT - nejhorší zpracování Schwarzenegerových filmů. Nesmyslná úroveňová arcade bez jakéhokoli nápadu. (náv.EX7)
RETURN TO EDEN - další ze slavných slovních her odehrávající se na vzdálené planetě. (náv.EX7)
REX NEBULAR - perfektní adventure hra plná humoru, nadsázky. Nevhodné pro feministicky smýšlející spolubojáky, neboť ženy jsou zde terčem mírného posměchu. Skvělé. (náv.EX16)



RINGWORLD - průměrná adventure ze vzdáleného vesmíru. (náv.EX17)
RISE OF THE DRAGON - sci-fi adventure z prostředí naplněné vzdálené a naplněné různě pudoucností. (náv.EX9)
ROBIN HOOD - netradičně zpracovaná příběhy Robina Hooda v 3D provedení zábavné adventure. Když už nic, je to alespoň slušná integrace. (náv.EX11)

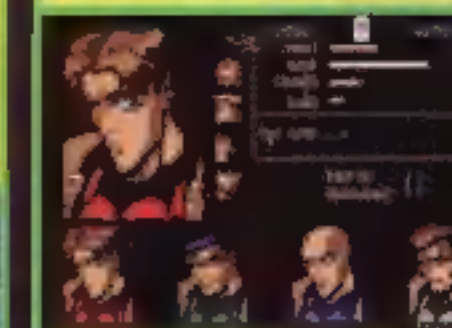


ROBOTECH II - vektorové vylepšení zpracování filmu, který ještě dodnes nebyl natočen. Rychlé, působivé a hratelné. Simulátor jízdy autem, boj robot vs robot i let nad městem příběhem. (náv.EX11)



ROME A.D.92 - korupce, vraždy a pomsty dominují této perfektní a nadmíru roztomilé hře ze starověkého Říma. Zajímavé a roztomilé 3D zpracování, spousta nápadů: adventure+strategie a hlavně hromada dobrého, perverzního a černého humoru! (náv.EX14, náv.EX15)
RUNNING MAN - slušné zpracování dalšího známého filmu. Dynamická a zábavná akce. Postavička se dokonce podobá svému vzoru! (náv.EX7)
SABOTEUR - sabotážní akce v nitru obrovského komplexu budov. Na osmibitech skutečně vynikající. (náv.EX6)
SABRE TEAM - graficky slušná, nápadem obstojná, ale rychlostí příšerná strategická 3D hra. Protiteroristické komando v akci. (náv.EX17)
SCUMM - průměrná logická hra na osmibitech. Posunování různobarevných čtverců. (náv.EX12)
SHADOW FIVE - první díl hry ENIGMA FORCE - zajímavé, nicméně naplněné zábavné. (náv.EX7)
SHADOWLANDS - originálním způsobem zpracovaný dungeon. 3D pohled shora na všechny posta-

vičky. Spousta nápadů, hra o světě. (náv.EX11, náv.EX18)



SHADOW OF THE COMET - perfektně zpracovaná hrůzoplná adventure. (náv.EX17)
SHADOWWORLDS - čtveřice roztomilých bojovníků v zvláštní 3D hře podobné hrám typu dungeon. Tady však hráč ovládá všechny čtyři postavičky zvlášť. Velice působivé a plné nových nápadů. Pomalejší, ale skvělé. (náv.EX16)
SHADOW OF THE BEAST - první ze série „BEASTiálních“ akčních her firmy PSYGNOSIS. Plošinková střílečka ve fantastickém provedení. (náv.EX2, náv.EX2)
SHADOW OF THE BEAST II - druhá ze série „BEASTiálních“ her. Vynikající scrolling, skvělé animace a slušné nápady činí z této akční adventure jednu z nejlepších akčních her vůbec. (náv.EX4)
SHADOW OF THE BEAST III - zatím poslední ze série BEASTiálních akčních her a zatím technicky nejlepší z celé série. Plynulé, perfektní scrolling, detailní grafika, výborná hudba, i když tentokrát o pár originálnějších nápadů méně než obvykle. (náv.EX14)
SHERLOCK HOLMES - napínavé dobrodružství slavného detektiva v londýnských ulicích. Adventure, která jistě zaujme každého svou zpracovaností a spoustou nápadů a zápletek. (náv.EX15)
SILENT SERVICE II - simulátor supermoderní ponorky ve liktvením válečném konfliktu. Výborné! (náv.EX6)
SILLY PUTTY - hloupý, ale i úžasné zpracování, tvárný a pružný se nás vyskočil z této excelentní a naprosto originální akční hry. (náv.EX14)
SIM CITY - klasická strategická hra a jeden z mezníků počítačových her vůbec. Vystavba, řízení a udržování města v provozu pohltilo řadu hráčů na několik týdnů i měsíců. (náv.EX8)
SLEEPWALKER - není srovnatelná s jinými náměsíčnými hrami. Perfektní 2D plošinová akce s volně originálními nápady. (náv.EX16)



SPACE CRUSADE - HERO'S QUEST ve vesmíru. 3D i 2D strategická hra z prostředí kosmických lodí plných vetřelců. Možnost hry tří hráčů najednou činí ze SPACE CRUSADE vynikající zábavu. Škoda náhodného a nervy drásajícího počítání zásahových bodů. (náv.EX13)



SPACE QUEST - Roger Wilco a jeho první kosmické dobrodružství v sérii veleúspěšných adventure her firmy Sierra-on-line. (náv.EX1)
SPACE QUEST III - další příběhy kosmického popeláře Rogera v perfektní kosmické adventure. (náv.EX5)
SPACE QUEST V - další příběhy Rogera Wica ve vesmírné adventure, poněkud chudší na originální nápady. (náv.EX17)
SPACE SHUTTLE - pro milovníky raketoplánů

Spojených Států. Poslední krok před skutečným raketoplánem. Složitější než složitá a bez harddisku nepředstavitelná! (rec.EX16)

SPECIAL FORCES - perfektní strategicko-akční hra firmy MICROPROSE. Speciální čtyřčlenná vojenská jednotka v akci proti teroristickým armádám. Dokonalý dojem ze hry kazí jen přímá práce s disketou u AMIGY a ST. (rec.EX13)

SPEEDBALL II - jeden z nejbrutálnějších (Brutal de luxe) sportů budoucnosti. Perfektně provedená a velmi hratelná. Stojí za shlédnutí. (rec.EX6)

SPHERICAL - výborně zpracovaná urovněná pohádková akční hra pro jednoho či dva hráče. (rec.EX17)

STARQUAKE - klasická dobrodružná hra pro osmibity. Seber-použij. (rec.EX2)

STEEL EMPIRE - až vymře lidstvo, budou spolu oceloví roboti bojovat o výsadní postavení nad strategicky významnými planetami. Strategicko-akční hra. Příliš důraz na hrubou sílu robotů a méně na skutečnou strategii. Grafika podprůměrná. (rec.EX13)

STONE AGE - doba kamenná je doba kamenná. Příhody jeskynního dráčka v roztomilé legální akční hře. (rec.EX16)

STORMMASTER - perfektní strategicko-akční fantasy simulátor z podivné země; létající lodi, strategické tahy, obchod s zbožím, špionážní akce... Pro milovníky fantazie a dobrých her. (rec.EX13)

STREET FIGHTER II - perfektní zpracování populárních bojů z automatů videoher. Obrovské množství pohybů, plynulá hra dvou hráčů proti sobě - vynikající! (rec.EX15)



STUNT CAR RACER - vektorové závody silných sportovních aut. Všechno je ale příliš hravé. Podobá se závodům krabic od bot! (rec.EX8)

STRIKE FORCE HARRIER - pomalý

a nudný letový simulátor pro osmibity. (rec.EX8)

SUPER CARS - báječná autička na okruzích v pohledu shora od tvůrců LOTUSU. Lepší je snad jen SUPER CARS II. (rec.EX11)

SUPERCARS II - naprosto dokonale závody miniaturních autíček. Pohled shora dodává hře přehlednost, rychlost animace dodává atmosféru a předávané zbraně jako rakety, bomby a miny zase dodávají tu správnou bojovou náladu. Excentrická! (rec.EX7)

SUPER HANG-ON - perfektní, zpracované, rychlé a zábavné závody motocyklů. Hra z automatů na domácích počítačích. (rec.EX9)

SUPERMACY - jedna z dnes již legendárních kosmických strategií. Kolonizace planet, boje s nepříteli, skrytí jednotkami. Krása. (nav.EX3)

SUSPICIOUS CARGO - podezřelý náklad ve velice slušné, ale děsivé obtížné textovce firmy Gramlin Graphic. (rec.EX12)



SWITCHBLADE II - akční dobrodružství v bludišti plném nepřátel. Dlouhou dobu považována za jednu z nejlepších her svého druhu. Na osmibitech dopadá rovněž slušně. (rec.EX9, nav.EX16)

SWIFT - perfektní akční střílečka. Plynulý pohyb, perfektní grafika, animace, realistické zvuky. Možnost hry dvou hráčů, kdy jeden ovládá bojový vrtulník a druhý výsadkový jeep. Skvělé! (rec.EX9)

SWORD OF SODAN - pro milovníky sekání mečem a létání hlav... (rec.EX9)

TARGHAN - pro milovníky neohrožených bojovníků s mečem klasická 2D chodička-mišička. (nav.EX15)

TARZAN - dobrodružství svalnatého poloopice v rozsáhlém dobrodružství uprostřed nepřátelského pralesa. Na osmibitech klasika. (nav.EX12)

TEAM SUZUKI - průměrné závody motocyklů. (rec.EX6)

TEST DRIVE - vynikající simulátor

jedy sportovním automobilem. Velmi dramatické a na svou dobu slušně zpracované. (rec.EX6)

THREE WEEKS IN PARADISE - příběhy na opuštěném ostrově. Hra pro osmibity typ seber-použij. (nav.EX3)

THUNDERBIRDS - 2D dobrodružství skupiny záchranářů v akcích na nejrozsáhlejších místech. Na osmibity nebyla kvalitní. (nav.EX13)

THUNDER CATS - nepřítel zábavná a nepřítel kvalitně provedená 2D střílečka. Dovedete si osaznat představit kvalitní hromové kočky? (nav.EX8)

TOMAHAWK - převratný simulátor vrtulníku na osmibitech. Do dnešních dnů z nejlepších výtvorů na osmibitech. (rec.EX6)

TOTAL RECALL - rozsáhlá Schwarzeneggerova akce v celkem slušné akční hře na motivy stejnojmenného filmu. (nav.EX7)

TOWER OF BABEL - 3D logická hra. Kde se nedostává excelentního provedení, přetrvávají originální nápady. (rec.EX2)

TOYOTA CELICA GT RALLYE - výborné, rychlé závody sportovních aut. Spousta nových nápadů, originální a slušně hratelná. (rec.EX6)

TURRICAN - jedna z nejlepších akčních her vůbec. Bojovník v bílém skafandru na masivní míří planetě. (rec.EX5)

TURRICAN II - lepší, větší, dokonalejší. Popisoval náměť smyslu, má smysl jen hrat! (rec.EX5)

TUSKER - pouť s žer. Mladý, nezajímavá a skoro nehratelná akční hra. (rec.EX1, nav.EX3)

WOLFCHILD - roztomilá plošinková střílečka. (rec.EX1)

ULTIMA UNDERWORLD II - akční dobrodružství v originálně zpracovaném simulátoru kosmických strojů. Velice zpracované a dramatické. Hvězdné války byly velice blízko... (rec.EX16)

UNREAL - graficky perfektně provedená chodička-mišička zpestřená o několik mezipřestáv (let na pterodaktylech) odehrávající se v podivném pohádkově-pravěkém prostředí. Za perfektním provedením však trochu zaostává atmosféra hry... (rec.EX10)

USAGI YOJIMBO - roztomilá, milá a perfektně provedená osmibitová cesta krátkého samuraje za osvobozením milované dívky. Skvělé. (rec.EX13)

VEIL OF DARKNESS - děs a hrůza číší z této vynikající 3D adventure, která se naprosto vymyká všemu, co doposud firmaSSI vytvořila. Jen pro odvážné. Výborné! (rec.EX16, nav.EX17)

WAR IN THE MIDDLE EARTH - perfektní zpracování Tolkienova Pána Prstenů. Strategická adventure se spoustou zajímavých nápadů. Hra, kterou budete hrát opravdu dlouho! (rec.EX7)

WARLORDS - jedna z nejoblíbenějších fantasy-strategických her. Grafickým provedením průměrná, ale originálními nápady naprosto nepřebohatelná. (rec.EX8)

WAXWORKS - horror od začátku až do konce. Krev, sliz a usekané končetiny oživých mrtvol provázejí hráče po celou dobu této vynikající adventure zpracované stylem her typu dungeon. Graficky a hudebně excelentní. Na AMIGY mimě problémy se spoustou disket. (nav.EX15)



WAY OF THE EXPLODING FIST - klasická karate pro jednoho či dva hráče. (rec.EX3)

WIND COMMANDER II - další dobrodružství v originálně zpracovaném simulátoru kosmických strojů. Velice zpracované a dramatické. Hvězdné války byly velice blízko... (rec.EX16)



WINGS - originálně zpracovaný simulátor. Vynikající provedení, akční mezihry. Skvělé. Peklo pro majitele jedné disketové jednotky. (rec.EX3)

WINTER GAMES - zimní olympijské hry - pro milovníky sportů. (rec.EX2)

WIZARDRY VII - jedna z nejrozsáhlejších her typu dungeon vůbec. Ovládání šesti postavček najednou. Fantasy - sci-fi - pohádkové hororové dobrodružství na vzdálené planetě. Na několik let kvalitní, i když časem poněkud monotónní zábava. (rec.EX15)



WOLFCHILD - průměrná 2D chodička-střílečka. Velice náročná. Pouze pro milovníky malých vřet. (rec.EX11)



WRATH OF THE DEMON - klasická plošinková chodička-mišička. Nedosahuje kvality svých soukmenovců... (rec.EX10)

XENOMORPH - vetřelci jsou všude. V této hře typu dungeon se usadili na jedné odlehilé kosmické stanici... (rec.EX4, nav.EX5)

XENON II - tuto kosmickou střílečku považuje řada lidí dodnes za nejlepší kosmickou ve své kategorii. Je opravdu dobrá! (rec.EX2)

ZAK MC KRACKEN - dnes již klasická textovka LUCASFILMU. Humor, napětí ani zábava, ale zdaleka nedosahují kvality pozdějších výtvorů LUCASFILMU. (rec.EX9)

ZOMBIE - poetické setkání s oživlými mrtvolami ve velmi slušné adventure. Pro milovníky posmrtného života... (nav.EX13)

EXCALIBUR PÁTRÁ, RADÍ, INFORMUJE

V této rubrice se budeme čas od času ohlížet po nejrůznějších institucích, organizacích, věcích, firmách či jednotlivcích, kteří mají něco společného s obsahem našeho časopisu, s počítačovými hrami a počítači vůbec. V patnáctém čísle EXCALIBURU jste si mohli přečíst povídání o firmě VISION, dnes představíme něco jiného, ale další obsah můžete ovlivnit i vy sami; jestliže se ve vašem okolí vyskytuje něco, co by stálo za uveřejnění v této rubrice, navštivte a ihned se obraťte na nejbližšího redaktora EXCALIBURU, poštovní schránku či přímo na linku 29 (nebo předtím raději vytočte číslo 801247). My vaši zprávu zvážíme a o pachatelích té či oné akce budeme vzápětí informovat článkem článkem.

Dnes si povíme, co je nového na krátkých vlnách. Dovolujeme si vám tedy představit pořad **PC REVUE 22**, který prozatím naleznete každé pondělí na radiu **RIO 87.8 FM**, ale v budoucnu se s ním můžete setkat i na jiných frekvencích včetně radií Evropa 2. A o co vlastně jde? Jedná se o hodinový pořad pro všechny, kteří se zajímají o výpočetní techniku, ať už v kterékoliv oblasti. Pořad je koncipován tak, aby si zde každý přišel na své; připraveno je

několik stálých rubrik: **HARDWARE** - tedy uslyšíte spoustu zajímavého o nejrůznějších firmách a jejich hardwarových výrobcích. **SOFTWARE** - čekají nás také informace o uživatelských programech i hrách pro osobní počítače. **ČASOPISY** - zde se dozvíme nejen to, že EXCALIBUR se specializuje na počítačové hry, ale seznámíme se i s další počítačovou literaturou. V rubrice **NOVINKY A ZAJÍMAVOSTI** pronikneme do tajů nejnovějších počítačových trendů a přijde i řada na rozličné "drby

a klepy" ze světa. Přijde na řadu i informace o **VYUŽITÍ POČÍTAČŮ V PRAXI** a rozhovory s uživateli počítačů všeho druhu. A jestli vám počítání již omrzelo anebo se rozhodnete na kupání a věnování, není nic snazšího, než použít službu **BURZY** a zdarma inzerovat přímo v době vysílání pořadu na tel. číslo 375062 či telefonovat na dispečing burzy od pondělí do čtvrtka mezi 10. a 18. hodinou na tel. číslo 221191. Do budoucna se připravuje širší spolupráce mezi EXCALIBUREM a tímto pořadem. Pořadu PC REVUE 22 přejeme mnoho úspěchů, nám Excalibur a sami sobě přejeme štěstí při výběru dalších obsahů této rubriky.

THE PLAYERS

KDE KOUPITE STARŠÍ EXCALIBURY ?

PRODEJNY:
Klub 602, Martinská 5, Praha 1
Prington, Jindřišská 27, Praha 1
A-B-Comp, Veverkova 28, Praha 7
BONO - OD DARGOV, Wuppertálska 53, Košice

PRO OBCHODNÍKY: naši distributoři vám dodají větší množství čísel. Kontakt:
Distributor pro Prahu: Stron s.r.o., Ouholická 452/33, 181 00 Praha 8. Tel. 02/8551018
Distributor pro Prahu a ČR: JRC, Chaloupeckého 1913, 160 00 Praha 6. Tel. 02/354979
Distributor pro Prahu, ČR a SR: PC info, P.O. Box 12, 100 00 Praha 10. Tel. 02/7818783

Starší čísla si můžete také nechat zaslat - viz předplatné na vedlejší straně!

ADRESY DALŠÍCH PRODEJEN BUDOU UVEŘEJNĚNY V PŘÍŠTÍM ČÍSLE

Velká doprodejní akce EXCALIBURU

Jedinečná šance, jak si levně doplnit Vaši sbírku EXCALIBURU.

Od tohoto okamžiku až do vyprodání zásob, nejpozději však do konce letošního roku, si můžete dokoupit STARŠÍ, drobně poškozená čísla EXCALIBURU od čísla 7 do čísla 17 přímo od vydavatele za mimořádně sníženou cenu 14 Kč. Při současné prodejní ceně EXCALIBURU 29 Kč tím ušetříte více než 50%! Poškození jednotlivých čísel není nijak velké a nemá podstatný vliv na užitnou hodnotu časopisu. Minimální odběr je 6 čísel.

Nová čísla

Předplatné nových čísel se zjednodušilo. Jednotná cena je 29 Kč na číslo včetně předplatitelské přílohy EXCALIBUR+. Můžete si předplatit až dvanáct čísel dopředu. Příklad: „Ex 19 - 30 = 12 x 29 = 348 Kč.“ Současní předplatitelé budou EXCALIBUR+ dostávat také, rozdíl 5 Kč automaticky odečteme z výše zůstatku na předplatitelském kontě.

Starší čísla

Cena za jedno číslo je 24 Kč. *Pokud si předplatíte 6 nebo více starších čísel, zaplatíte jedno číslo za pouhých 14 Kč. Příklad: „Ex 7, 8, 11, 12, 13, 16 = 6 x 14 = 84 Kč“.

Jaká čísla máme na skladě?

EXCALIBUR

7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17
(1 kus za 24/15 Kč*)

AMIGA MAGAZIN

2, 3, 4, 5, 6, 7 (1 kus za 15 Kč*)

AM disk 7 (36 Kč)

OSOBNÍ POČÍTAČE - 10 Kč

TAŠKA EXCALIBUR (říjen '93) - 29 Kč

TRIČKA EXCALIBUR (11 '93) - 180 Kč

4 týdnů po zaplacení složenky doručíte objednaná čísla, která máme na skladě, poštou na Vaši uvedenou adresu. Prosíme Vás, abyste psali čitelně a stručně, abychom mohli Vaši objednávku vyřídit co nejdříve.

Slovensko

vyřizuje firma L.K.Permanent, spol. s r.o., p.p. č. 4, 834 13 Bratislava 34. Stačí výše uvedeným způsobem zaplatit ve Sk a časopisy budete dostávat prostřednictvím firmy A.L.L.PRODUCTION. Důležitá informace: předplatné na Slovensku je vyšší o 10% (odlišný kurs) + 10 Sk (bankovní převod). Místo 348 Kč tedy zaplatíte 348 + 34,80 + 10 Sk. Informace o předplatném v SR na tel. číslo 02/291925.

EX+

**Chcete získat
Excalibur+18?
Předplatte si
Excalibur
na 12 čísel!**

PŘEDPLAŤ SI MNE, PROSÍM!

BUDE TO MÍT PRO TEBE TYTO VÝHODY:

1. Kromě Excaliburu budeš dostávat navíc ještě stálou přílohu **Excalibur+** (u tohoto čísla má 16 celobarevných stran, nabitých skvělými návody).
2. Nestane se, že bys **nešel** Excalibur nebo Excalibur+.
3. Pokud si předplatíš Excalibur teď hned, dostaneš navíc **zdarma** též **Excalibur+18!** (současně s Excaliburem+19)
4. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, dostaneš navíc **zdarma tašku Excalibur+** (říjen '93).
5. Pokud si předplatíš u PCP Excalibur na 12 čísel, můžeš vyhrát **tričko Excalibur+**. (Každý stý předplatitel! - prosinec '93)
6. Budeš spokojený.

BUDE TO MÍT PRO MNE TYTO VÝHODY:

1. Budu vycházet pravidelně a s přílohou **Excalibur+**.
2. Budu spokojený

JAK VYPLNIT SLOŽENKU

NENÍ TO NIC SLOŽITÉHO:

1. Na složenku typu C napište adresáta:
PCP, Box 414, 111 21 Praha 1.
2. Čitelně vyplňte odesílatele (včetně PSČ)
3. Na zadní stranu "Zpráva pro příjemce" srozumitelně napište, jaká čísla si předplácíte, vynásobte jejich počet cenou a sečtete.
4. Zaplatte na nejbližší poště. Kontrolní ústřížek si ponechte.

Excalibur také od firmy A.L.L.PRODUCTION!

Firma A.L.L.PRODUCTION je známá jako spolehlivý distributor několika desítek časopisů, mezi nimiž nepochybí Mladý svět, Reflex, Betty, Betinka, Parabola, PRO, T, Receptář, romány z vydavatelství Ivo Železný a další. Pokud jste dosud nebyli zcela rozhodnutí o správnosti kroku předplatit si Excalibur přímo u vydavatele, můžete využít služeb A.L.L. Počínaje dneškem si tedy můžete předplatit Excalibur také u firmy A.L.L.PRODUCTION! Postup je shodný, pouze adresa je jiná: A.L.L.PRODUCTION, P.O.Box 732, 111 21 Praha 1 (tel. 02/291925).

TRIČKA

pro všechny, pro něž je
Amiga víc než počítač

100% cotton, vícebarevný potisk (už jen val. 50. 48)



AMIGA
THE POWER OF NEW GENERATION

cena s daní 99,- Kč

Amiga
PS PS

Slezská 20
Liberec XV 460 15 ČR
TEL: 048/21140

Odběry vašeho měsíční výtahy, nejsme ničem...

www.oldgames.sk

PRINGTON

PRINGTON PC SERVIS A.S.

ČESKO - AMERICKÁ FIRMA

PRODEJNA:

Sofijské nám.
Praha 4
Czech republic
tel: (02) 4018080

PRODEJNA:

Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

INFORMACE:

Jindřišská 27
Praha 1
tel.: (02) 220645
fax: (02) 220645

PRINGTON SLOVAKIA, s.r.o.

Farská 44
949 01 Nitra
Slovak republic
tel/fax: (087) 22503

OFFICE WASHINGTON:

1735 20th street
Washington DC 20009
U.S.A.
tel: 001-202-2231066



SV 500 Datalux
Pro 80 disket 5,25".
Cena 220,- Kč.



SV 510 Datalux
Pro 80 disket 3,5".
Cena 220,- Kč.



SV 119 Junior
Model pro začátečníky.
Cena 149,- Kč.

SV 122 Quickjoy II
Šest kontaktů.
Cena 219,- Kč.



SV 124 Quickjoy II Turbo
Hit tohoto roku.
Precizní mikrospínače.
Cena 259,- Kč.



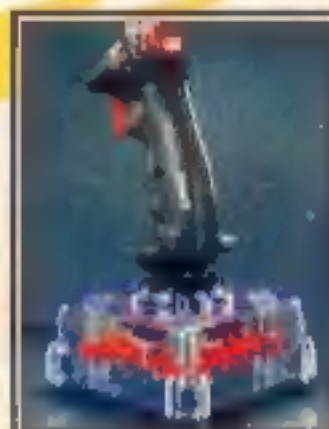
SV 125 Superboat
Určeno pro simulátory.
Deset mikrospínačů.
Digitální stopky.
Cena 519,- Kč.



SV 126 Jet Fighter
Simulátor řízení letu.
Šest mikrospínačů. Dva
spínače na střelbu.
Cena 389,- Kč.



SV 127 Top Star
Nejlepší joystick v nejlep-
ším provedení. V moder-
ním acrylovém obalu
Cena 629,- Kč.



SV 135 Junior Megastar
Malý praktický Megastar.
Se všemi možnými funkcemi.
Cena 459,- Kč.

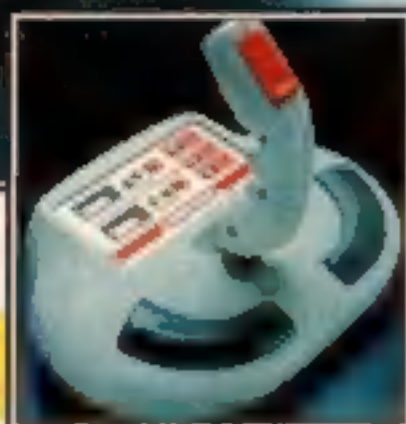
SV 202 M6 PC XT/AT
Světově úspěšný analogový
joystick pro PC.
Cena 389,- Kč.



SV 128 Megaboard
4 velká tlačítka na
střelbu. 10 mikrospína-
čů. Dvoje stopky.
Cena 859,- Kč.



SV 201 M6 PC XT/AT
Pro letecký simulátor. S výstupem
na Game Card, nebo I/O Card.
Cena 569,- Kč.



SV 121 Quickjoy I Turbo
Úspěšný, trvanlivý, 8 mikrospínačů.
Cena 189,- Kč.



SV 132 Hyperstar
Populární povrchová
úprava z robustního
acrylu.
Cena 429,- Kč.



SV 133 Megastar
Všechny možné funk-
ce. Stabilní základna.
Veškerý hrací komfort.
Cena 449,- Kč.

SV 123 Supercharger
Nejlepší cena a výkon. Dva spínače
na střelbu. Šest mikrospínačů.
Cena 309,- Kč.

Datalux



SV 707 Datalux Mouse-Pad
Elegantní
podložka.
Cena 59,- Kč.

SV 712 Datalux-Maus
Transparentní acrylová myš. Včetně
softwarového driveru pro PC.
Cena 769,- Kč.

SV 704 Datalux-Maus
Pro Amigu. Vysoké rozlišení
280 DPI. Ergonomická tlačítka.
Cena 529,- Kč.



Výhradní distributor uvedených firem.
Nejnižší ceny v České republice.
Informujte se o výhodných cenách pro dealery.
Joyticky pro PC IBM, AMIGA, ATARI, SEGA, NINTENDO.

www.oldgames.sk

Dodáváme kompletní sortiment
firmy **Commodore**
C64, A500, A600, A1200, A400
Uvedené ceny včetně DPH.